torna con un nuovo episodio
di 35 pagine

TV or not TV?
cambiamenti
in arrivo sui teleschermi
italiani!

Anime Digitali
Files

KODANSHA

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XII
NUMERO 131 - MAGGIO 2003
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa S.r.l.:
Rossella Carbotti, Monica Carpino, Sara Colaone, Silvia Galliani, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia S.n.c.
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia S.n.c.
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Diego Cortese, Ivan Fulco, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS S.r.l.
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

VICTORIA! - Il Victoria, più che un vero mezzo di trasporto, è una comunità di avventurieri che solca i mari alla ricerca di imprese: al suo comando, il Capitano Burns e la nostromo Amanda...

POTËMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione **Guernicca** si riuniscono agli ordini di **Tatsugoro Urushizaki** per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le sorelle **Haruka** e **Madoka Guernic**, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, **Takeshi Nanjo**, il kit per trasformarsi in **Toranger Red**, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio **Yashichi** tramuta invece in esso l'assistente fotografa **Kaoru Yagami** e, successivamente, il cagnolino **Scoop** in **Toranger Black**. Il fotoreporter **Takafumi Kinjo** scopre che sedici anni prima alla **Squadra Toranger** era legata un'operazione di merchandising, e spera di ottenere informazioni attraverso la relativa raccolta di figurine. Nel frattempo, il Municipio di Tokyo prende in ostaggio la famiglia di Takeshi Nanjo per costringerlo a radunare i nuovi Toranger, a partire da Kaoru...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza diventa amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da creature di ogni genere e razza. Un giorno, la dea **Peitho** chiede loro di aiutarla a tornare alla normalità, poiché il demone **Welspar** l'ha 'ristretta'. I tentativi delle tre risultano fallimentari, e così il demone – che ora è il gatto di casa Morisato! – interviene rivelando che solo il Capo dell'Inferno può fare qualcosa, e invita Urd a chiamarlo: si tratta infatti di **Hild**... sua madre!

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano **Sheska** organizza un golpe e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potente arma fardiana, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Hoichi batte Sheska, e i soci del generale cercano di coprirsi le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata **Akane Hino** e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, ma il ragazzo decide di tornare a scuola come **Dan Kabuto**, e Minagata come **Sako Kumakita**. In una base sottomarina il redivivo Sheska, ormai 'scomodo' per il governo fardiano, si organizza per non essere ucciso, e si lascia credere morto per agire di nascosto. Riofard intuisce il colpo di stato, e decide di indagare, proprio mentre i golpisti riescono a penetrare nella base segreta di Exaxxion. Una trasmissione terrestre pirata, intanto, mostra un impianto fardiano per il riciclaggio di cadaveri umani in razioni alimentari, e un cruento scontro fra robot extraterrestri e rivoltosi, sollevando l'opinione pubblica contro il governo alieno: così, convinti di ottenere lo stesso risultato, alcuni studenti scoprono casualmente l'identità segreta di Dan e Sako, e decidono di divulgarla...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione originò cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione ne inibì i poteri, e nacquero gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Ma prima, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro alleati, generando dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, e **Higa**, il Signore del Fuoco, cerca di dissiparle. Il mezzosangue **Aida** si aggrega al gruppo formato dalla piccola **Beniguma**, dalla giornalista **Keiko Mase**, e da **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua. Quest'ultima viene rapita da **Kaede** con l'aiuto di **Aiguma**, ma tornata in libertà scopre che il governo giapponese, spalleggiato dai kegainotami, cerca di ottenere il potere delle Ottantotto Belve per sviluppare ibridi umanoidi. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra e protettore della Dama dell'Acqua, è l'unico a poter contrastare i demoni caotici con la spada **Kamikaze**, e vince contro una Belva manovrata da **Otoroshi**, il signore delle Belve, assumendo la guida della Tribù della Terra. Intanto, i kegainotami succubi delle Belve iniziano a ricordare di essere stati plagiati anni prima da **Kayano** della Stirpe del Vuoto, per compiere la loro missione: Kaede si sacrifica per liberare i demoni, mentre Aida affronta **Daemon Hinomoto** e **Kikunosuke** per scoprire l'ubicazione dell'ultimo sigillo e distruggerlo prima che venga aperto...

NARUTARU - Shiina Tamai trova **Hoshimaru**, un 'cucciolo di drago', che tiene con sé. Poi fa amicizia con **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, convinto di poter plasmare il mondo, ma che Hoshimaru elimina. I compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti di oggetti volanti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, fa entrare in azione i cuccioli dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito giapponese. **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina, e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Miyako indaga con **Aki Sato** sulla battaglia e individua Shiina, mentre Akira pugnala apparentemente senza motivo il padre. I progetti di 'uguaglianza totalitaria' del gruppo procedono con drammatiche azioni plateali, operate da **Mamiko Kuri** e Bungo in prima persona, proprio mentre Satomi entra in contatto con Shiina per chiederle di unirsi a lei...

OFFICE REI - Yuta resta orfano, e tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, **Emiru** e **Rika**. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre Yuta ed Emiru si innamorano, l'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie per la ricerca, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo – Yuta – servirà alla realizzazione di un'Utopia politica. Per permettergli di usare i poteri, Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose per dimenticare le atrocità subite al Fan, ma libera anche la sua violenta personalità originale. **Hiryu Ko**, cugino di Mirei e amante di Rika (membro ribelle del Fan), permette allo Yuta violento di sostituirsi all'altro, per la gioia di **Nadeshiko Uragasumi** (ex assistente di Alice). Emiru scopre che anche Mirei è un prodotto del Fan, e che proprio lei aiutò Yuta a fuggire dal folle professor **Ko**. Il Fan chiama a raccolta tutti gli ESPer del mondo, e durante un party **Fan Feilong** (la vera identità di Hiryu Ko) cerca di convincere Yuta a unirsi a loro, presentandogli la presidentessa: è **Fan Mei Li**, ovvero Mirei, che già da anni ha eliminato il professor Ko per salvare le cavie-ESPer. Emiru e Yuta scoprono di essere sempre stati ingannati, e mentre Rika muore nel tentativo di vendicarsi di Hiryu, il Child fa esplodere il dirigibile sede del party. Unici sopravvissuti, Emiru, Hiryu, Yuta e Mirei. Gli ultimi due decidono così di affrontarsi apertamente, e Yuta ha la peggio...

GOBLIN - Nonostante l'avvenente aspetto femminile, **Goblin** è in realtà un *bakenèko*, uno spirito felino che seduce i maschi umani per derubarli della loro energia vitale, finché un giorno decide di trovarsi 'un uomo meraviglioso' da sposare. Mentre l'ispettore **Tsukiyono** indaga sugli avvistamenti della misteriosa creatura (senza credere in essa), lei trova ospitalità presso una tranquilla famigliola, insieme al padre **Kagamin**, la madre **Rose** e il fratellastro **Daigoro**...

NOTE: Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.

NOTA BENE: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

+ EDITORIALE 1
+ RUBRIKAPPA 2
+ ANIME DIGITALI
Quando manga e anime finiscono dentro una console
di Ivan Fulco e Diego Cortese 4

LA KAPPA SORPRESA DEL MESE!

+ SAE
di Kia Asamiya 10

+ EXAXXION
Isaka
di Kenichi Sonoda 45
+ OH, MIA DEA!
Il Grande Capo del Mondo Demoniaco
di Kosuke Fujishima 59
+ POTËMKIN
Terrore nel folclore
di Masayuki Kitamichi 83
+ GOBLIN
Di nuovo, per amore
di Makoto Kobayashi 107
+ KAMIKAZE
Interludio
di Satoshi Shiki 123
+ MICHAEL
Michael on stage
di Makoto Kobayashi 147
+ VICTORIA!
Alessandria d'Himalaya
di Masashi Tanaka 153
+ NARUTARU
Una tranquilla compagnia
di Mohiro Kito 189
+ PUNTO A KAPPA
a cura dei Kappa boys 217
+ OFFICE REI
Scontro - Terza Parte
di Sanae Miyau & Hideki Nonomura 218

ADATTIAMOCI (?)

Due film attesissimi dal *fandom* della cinematografia orientale sono di recente giunti in Italia. Del primo ne abbiamo già largamente parlato, poco prima che arrivasse nelle nostre sale e mentre veniva proiettato. Si tratta ovviamente de **La Città Incantata - Spirited Away**, che oltre a essere stupendo di suo ha goduto di una versione italiana davvero coi controfiocchi: perfette le traduzioni, ottimo l'adattamento dei dialoghi, bravissimi e professionali i doppiatori (che hanno evitato in tutti i modi di fare le inutili e odiose 'voci da cartone animato'). Se proprio vogliamo trovare il pelo nell'uovo, possiamo dire che era auspicabile qualche sottotitolo per il rullo di coda (rimasto tutto in giapponese) e un'inezia relativa al fatto che dai dialoghi non si comprende che le rane sono i servitori maschi, e le lumache sono le femmine. Ma va benissimo così: le nostre uniche critiche servono a testimoniare che *davvero* non c'è nient'altro da obiettare. Ci alziamo in piedi e battiamo le mani a tutto lo staff della Mikado, in una *standing ovation* virtuale, e auspichiamo che lo stesso distributore si occupi presto di altri capolavori di Hayao Miyazaki e del cinema animato giapponese. Nonostante un'incomprensibile scarsa programmazione da parte di qualche circuito, le piccole sale cinematografiche che hanno scommesso su questo film stanno ottenendo risultati interessanti su cui contiamo di aggiornarvi presto. Insomma, bravi! Vorremmo che anche altri distributori seguissero l'esempio di Mikado, sia per quanto riguarda l'impegno, sia per la serietà del lavoro, ma purtroppo constatiamo che il trend non è per niente questo. Già ci eravamo dichiarati perplessi per alcune modifiche a **Kiki's Delivery Service** (non troppe, grazie al cielo, ma abbastanza da distorcere la completezza di un'opera), che ha subito un rimaneggiamento della colonna sonora (sigla iniziale e finale interamente sostituite, rumori cambiati per renderli 'buffi', e roba così) ma siamo rimasti molto perplessi dal trattamento riservato allo *scult* **Shaolin Soccer**, atteso da ormai due anni sui nostri schermi, e trasformato in qualcos'altro per via di un adattamento inspiegabile. Ne parliamo perché rientra idealmente nel tipo di film che i fan manga e anime non si lasciano assolutamente sfuggire, sia perché viene dall'Oriente, sia perché richiama chiaramente serie animate come **Arrivano i Superboys** o **Capitan Tsubasa - Holly & Benji**. Non staremo qui a commentare l'utilizzo di calciatori veri come doppiatori (probabilmente questa 'genialata' è stata studiata per attirare il pubblico calcistico al cinema). Auguriamo loro tutto il bene possibile ma *solo in una* delle due carriere; piuttosto siamo perplessi per l'aggiunta degli slang regionali, l'uso di alcuni nomi ('Buzzico' è veramente troppo, per un film chiaramente non ambientato in Italia) e soprattutto per l'eliminazione di quasi venti minuti di film, fra accorciamenti vari e ben tre scene cancellate integralmente. Siamo molto perplessi, e ci chiediamo che fine faccia in questo modo l'originalità di un'opera. Siamo doppiamente perplessi perché non si tratta di errori o sviste, ma perché si tratta di modifiche volute, *fortemente* volute a tavolino. Dobbiamo davvero essere sempre noi spettatori ad adattarci a questo modo di fare le cose? La qualità deve essere sempre messa in secondo piano rispetto a una (presunta) maggior vendibilità del prodotto? Discutiamone. **Kappa boys**

***«Il cliente ha sempre ragione.»* H. G. Selfridge**

...are ga yame tara (ban-ban-ban) dare ga yaru no ka (ba-ban-ban) ima ni miteiru Haniwa genjin zenmetsu da! Cari i miei protofacoceri, provole al maraschino a tutti. Quella che stavo canticchiando è la sigla originale giapponanzola di **Jeeg Robot** (che ha la stessa musica di quella italiana), ovvero la stessa che da svariate settimane ci sta traforando i timpani ogni volta che la TV propone (propina?) lo spot pubblicitario della Renault Clio. L'abbinamento audio/immagine è quantomeno inquietante, visto che mette insieme la sigla di un cartone celebre e la parodia (mica tanto, poi!) di **The Gaman**, la trasmissione nippo-televisiva che noi abbiamo visto nella versione commentata dalla Gialappa's Band in **Mai dire banzai**. Oltre a questo, vedo il mondo dello spettacolo rifarsi sempre più ai cartoni animati degli anni passati: gli Articolo 31 ne hanno elencati a dozzine in "Davanti alla TV", nuovi gruppi rieditano vecchie sigle in versione rock, ho visto un comico cantare **Tekkaman** a "Bulldozer", presentatrici e conduttrici intonare **Candy Candy**, e personaggi vari fare riferimento a **Sampei**, **L'Uomo Tigre** o **Ken il Guerriero** (quando una volta si sarebbero usati supereroi americani o personaggi disneyani). Ok, la 'Goldrake Generation' è cresciuta e ha preso il posto di quella precedente, un po' stile "L'invasione degli Ultracorpi". La prossima mossa? Entrare in politica: Lady Oscar come ministro della Difesa, Dottor Slump ai Lavori Pubblici, Nausicaä all'Ambiente, Black Jack alla Salute, Maya a Cultura e Spettacolo, e Lupin III come presidente del Consiglio. Ok, scemenze a parte, sotto con le novità in arrivo dal Nippone. Continuano a rimboccarsi le maniche i 'grandi', che sono tornati prepotentemente alla carica, per dare paradossalmente una ventata d'aria nuova alle riviste a fumetti delle principali case editrici. Proprio mentre leggete l'autoconclusivo **Sae** su questo numero di **Kappa Magazine**, quell'esportato di Kia Asamiya è

JoJo © Araki/Shueisha

rientrato dagli USA (dove ha disegnato un po' di supereroi per Marvel e DC) e si è rimesso al lavoro sui 'suoi' manga. Ne è scaturito **Tokyo Time Paradox**, in cui la sua tipica svalvolatezza mentale torna alla grande (anche se non in chiave umoristica, stavolta), e che disegna con un tratto che ricorda le fotografie sovraesposte. Niente male. Vediamo se riesco a convincere i kapperonzoli della redazione a pubblicarlo in questa sede (non contateci troppo: sono ben 43 pagine tutte di fila)... Un'altra vecchia conoscenza ha dato il via alle danze per una nuova serie mensile intitolata **Blue Buck**, la cui protagonista è un'avvenente 'Nikita' dai capelli azzurri: si tratta di Masaomi "Xenon" Kanzaki, la cui recente svolta in direzione *tette & culi* ha fatto registrare alcune variazioni sullo stile di disegno che, se devo essere proprio sincero (devo? sicuri? devo proprio? ok, ma ricordatevi che siete stati voi a chiedermelo...) ha reso meno personale lo stile di disegno con cui eravamo abituati a vederlo all'opera. Forse perché qualche mesetto fa l'ho incontrato per l'appunto all'opera (durante *La Madame Butterfly*, per la precisione) e gli ho detto: "Accipicchia, Kanza, il tuo stile è veramente classico!". Io mi riferivo al vestito che indossava, ma lui deve aver capito male... Vabbé. Altro giro, altro regalo. Indovinate chi è tornato alla carica? Vi do due indizi velatissimi: è lo stesso autore di **Dash Kappei** e **F**. Se non avete capito di chi si tratta, innanzi tutto vi sconsiglio di intraprendere la carriera di detective, da grandi, dopodiché vi comunico che si tratta di Noboru

Tano Mukara Shizuka ni Shitekure © Rokuda/Kodansha

Sky High © Takahashi/Kodansha/TV Asahi

Blue Buck © Kanzaki/Kodansha

Tokyo Time Paradox © Asamiya/Kodansha

Rokuda. Il Grandissimo è tornato all'opera (insieme a Kanzaki, infatti li ho incontrati insieme, colà) con una delle sue passioni di sempre, il motociclismo, a cui dedicò un'intera serie di successo alla fine anni Ottanta, **Twin**. Se in quell'occasione il protagonista ricordava vagamente Gunma Akagi, questa volta non c'è pericolo, visto che la motociclista in questione è una 'office lady' (o 'OL', come dicono i giapponesi) che si diletta di motori & due ruote. **Tano Mukara Shizuka ni Shitekure** è una storia molto intensa che mette in mostra ancora una volta la doppia natura di Rokuda: quella di appassionato di gare motorizzate e quella di narratore di vicende di gente comune che poi tanto comune non è. E ora entriamo nel vivo della rubrica. Nel senso che, come spesso accade, vi sto per raccontare quali manga e anime stanno per prendere vita 'in carne e ossa' sul grande schermo. E sono di nuovo i fumetti di nostre vecchie conoscenze ad acquistare spessore (nel senso della tridimensionalità). Il primo è **Sky High**, che TV Asahi ha trasformato in uno sceneggiato televisivo (una *fisscion*, diremmo oggi noi anglo-italioti, dato che gli sceneggiati ci sembrano roba vecchia: cambiamogli il nome, e abbiamo risolto tutto, no? Aridatece "A come Andromeda" e "Il segno del comando", infami!) dalle sfumature ultraterrene e misteriose. Non sappiamo se sarà mai trasmesso nella nostra italica peninsula, ma se non altro il manga da cui è tratto dovreste averlo tra le mani in tempi non lunghissimi: il titolo è identico, e l'autore è quel mago di Tsutomu Takahashi, che già conoscete bene per **Jiraishin** e **Tetsuwan Girl**. Rabbrividirete di sicuro, quando vedrete Izuko puntarvi contro il dito per chiedervi "Ora che sei morto, scegli fra queste tre possibilità: accettare che la tua anima vada nell'aldilà; lasciar vagare la tua anima tra i vivi; lanciare una maledizione di morte a una persona sulla Terra. Ma sappi che qualunque scelta non sarà senza conseguenze". Io tremo già da ora. Voi no? L'altro fumetto che acquista la carne ("a signò, quanta je ne do? Du' etti? M'è venuta abbondante. Che faccio, lascio?") è **Lupin III**, o meglio **Lupin the Third**, dato che la produzione del film da cinema sarà americana. Eh, già: Hollywood si è data da fare, e nel dettaglio se ne è occupato il signor Gerald R. Molen, che finora mi risulta abbia prodotto solo filmetti a basso costo con un regista semisconosciuto, tale Stefano Spilambergo, fra cui "La lista di Schindler" (con Guglielmo Nisoni), "Parco Giurassico" (con Goffredo Goldobumi), e "Rapporto di Minoranza" (con Tommaso Crosi). Mmm... Mi ricordano qualcosa, a dire la verità. Forse non dovevo usare il traduttore automatico... Insomma, ancora una volta contaminazioni internazionali. Bene, bene. Questo tipo di globalizzazione mi sfagiola abbastanza, va'. Ultimamente, però, ne è capitata un'altra forse ancora più buffa. Le celeberrime **Witch** sono sbarcate in Giappone, ma per l'occasione saranno ridisegnate da un'artista nipponica che farà fluire un po' più di manga nel già nipponizzato nuovo stile della Disney. Insomma, la Casa del Topo ha realizzato la sua serie più innovativa del nuovo millennio, imparando dalla scuola di manga come **Sailor Moon** e **Rayearth**, legando il tutto con una spruzzata di **Buffy l'ammazzavampiri** per dargli quel tocco occidentale che non guasta e poi... rivenderlo al Giappone! Be', complimenti!

Concludiamo con le notiziole in brevissimo. Sulla rivista "Jump" si è appena conclusa la sesta serie di **JoJo**, quella che ha come protagonista Jolyne Kujo, e perciò tutti i fan del folle Hirohiko Araki sono entrati in una improvvisa apnea: a quando il ritorno ai pennelli del geniaccio? E, soprattutto, con cosa? Tutti, ovviamente, auspicano una settima serie di **JoJo**, magari con un'ambientazione futuribile... o fantasy, o non si sa bene cosa. L'importante è uscire dall'astinenza forzata, dico bene? Nel frattempo, Araki ha realizzato un'illustrazione promozionale in occasione dell'uscita di **Matrix Reloaded**, in cui ha rappresentato un improbabile duello (anche se mi piacerebbe assistervi sul serio!) fra Neo e Jolyne Kujo! Va' che roba! Eiichiro "**One Piece**" Oda, invece, non vuol essere da meno, e ha di recente omaggiato il suo maestro Akira Toriyama con un'illustrazione di **Dragon Ball** realizzata di suo pugno. Interessante, vero? Quasi quasi io auspicherei un proseguimento della serie proprio per mano di Oda... E siamo in chiusura! Per la sezione **Veramente Gaurro** vi consiglio di andare a sbirciare nel sito www.amino-s.jp/tvcm/index.html che pubblicizza la bevanda giapponese Amino Supli: troverete i deliranti spot televisivi degli **Aminonger** (Amino+Ranger), una versione patetica degli stereotipatissimi eroi dei *sentai* televisivi, caratterizzati questa volta da difetti come obesità, debolezza o ubriachezza. Fatevi cinque risate e, se proprio siete masochisti, procacciatevi on-line il merchandising relativo e magari qualche cassa di quella brodaglia bianchiccia integratrice di non-so-cosa-e-non-voglio-neanche-saperlo. Alla salute!

Il vostro omertoso Kappa

Withc © Disney

Dragon Ball © Toriyama/Shueisha (Oda)

di Ivan Fulco
e Diego Cortese

ANIME DIGITALI

Anime e videogiochi: due storie parallele

Anno 1958, USA. William Higinbotham, ricercatore presso il Brookhaven National Laboratory, è alla ricerca di un'idea per non far annoiare le scolaresche in visita ai suoi laboratori. Pensa così di impossessarsi di un vecchio oscilloscopio, munito di schermo circolare, e di riprogrammarlo, per ottenere un primitivo gioco di tennis. È la nascita ufficiale del videogioco. L'intrattenimento digitale nasce negli Stati Uniti, e ci rimarrà per circa 25 anni...
Anno 1983, Giappone. Nintendo lancia sul mercato la sua prima console: il Famicom (NES in Occidente), una macchina a 8 bit destinata a surclassare la concorrenza statunitense. È l'inizio della tradizione giapponese del videogioco ma, soprattutto, di un nuovo mercato. Quello che vedrà la fusione tra videogioco e animazione giapponese...
Stiamo per raccontarvi proprio questa storia. La storia infinita dei videogiochi ispirati ad anime e manga, vera e propria produzione parallela che, negli anni, ha riservato curiosità, speculazioni, ma anche piacevoli sorprese. Tutto ha inizio nel 1985...

Capitan Tsubasa

Dragon Ball: Shen Long no Nazo

Le origini: l'impero del NES [1983-1990]

Siamo nella metà degli anni '80, e il NES si avvia a diventare un successo planetario. È Bandai, fino a quel momento nota per i suoi giocattoli, la prima casa giapponese munita di licenze di anime a interessarsi al fenomeno. Così, nel novembre 1985, dal reparto software della casa giapponese esce **Kinnikuman – Muscle Tag Match**, una simulazione di wrestling tratta dall'omonimo manga. È il primo videogame della storia ispirato all'animazione giapponese. Ed è orribile. Ma il gioco, nonostante questo, riesce a vendere oltre un milione di copie, grazie soprattutto al traino dei personaggi da collezione lanciati per l'occasione, in grado di scatenare una vera e propria mania tra gli appassionati. Una follia che, dopo quasi vent'anni, prosegue ancora oggi, con centinaia di collezionisti che cercano di completare una raccolta definita (proprio da uno di loro) "uno tra i processi più ostici e scrupolosi del collezionismo stringi-chiappe di giocattoli". Ma la corsa al videogioco ormai è partita. Nello stesso anno esce **Super Dimension Fortress Macross** (NES), e Bandai conquista anche gli amanti dello shoot'em up. Il gioco è uno sparatutto a scrolling orizzontale, nel quale il giocatore controlla un Variable Fighter in grado di trasformarsi in caccia, robot o un ibrido tra i due, ognuno con caratteristiche differenti utili a superare diverse sezioni di gioco. Una struttura alla quale la serie rimarrà fedele e che si conserverà fino ai giorni nostri negli ultimi sequel. Intanto il NES dilaga. Dopo il lancio giapponese segue quello in Occidente, mentre nuove trasposizioni continuano a piovere sulla macchina Nintendo. Nel 1986 è il turno di un altro nome noto: **Urusei Yatsura: Wedding Bells for Lum**, primo videogame per console originato dalle opere di Rumiko Takahashi. Il manga prende questa volta la forma del platform game, nel quale guidare Lamù in una progressione di stage dalla scuola elementare fino alla chiesa, con il personaggio che cresce e cambia aspetto a seconda dei livelli. Obiettivo finale del gioco: sposare il povero Ataru. Da questo punto di vista, una conversione ineccepibile. Esattamente come un'altra pietra miliare della storia delle anime digitali: **Dragon Ball: Shen Long no Nazo** (NES), il primo di una lunghissima serie di titoli ispirati al manga di Toriyama (l'ultimo dei quali uscito pochi mesi fa per PS2). Al giocatore spetta il compito di guidare Goku alla ricerca delle Sette Sfere, in un'avventura fondata su sezioni di esplorazione e di

Kinnikuman - Muscle Tag Match

Urusei Yatsura - Lum no Wedding Bell

Super Dimension Fortress Macross

combattimento, oltre che su intermezzi con dialoghi tra i personaggi della serie. Ma più che per la qualità ludica (non eccellente) o per il primato (è il capostipite di una lunga serie), **Dragon Ball** *passa alla storia per l'assurdo adattamento subito per il lancio negli States. Il titolo diventa* **Dragon Power** *e il gioco perde ogni collegamento con il manga originario. Goku viene ridisegnato con capelli corti e fascetta da karateka sulla fronte; Oolong e Bulma diventano Pudgy e Nora; i riferimenti tipici della tradizione giapponese vengono completamente eliminati; una scena nella quale Goku sogna biancheria intima viene interamente rimaneggiata, e il soggetto del sogno diventa un sandwich. Inutile sottolineare i salti mortali necessari per dare coerenza alla trama... Una sorte simile, per quanto riguarda l'adattamento, tocca nel 1988 a* **Captain Tsubasa** *(NES). Il gioco inaugura un singolare approccio al videogioco, quello del* cinematic soccer. *Durante la fase della partita, il giocatore si trova davanti alla riproduzione bidimensionale di un campo di calcio, all'interno del quale (come un radar) sono indicate le posizioni di tutti i calciatori. Al momento del contatto tra il portatore di palla e un difensore, l'azione si ferma, dando la possibilità di scegliere da menu una delle azioni disponibili (passare, tirare in porta, dribblare, tentare un tackle e molto altro). Le sorti di ogni 'scontro' dipendono dalle caratteristiche dei giocatori e sono accompagnate, nella sezione superiore dello schermo, da animazioni che riproducono gli eventi sul campo. Tutto in stile* **Holly & Benji**, *ovviamente, con effetti di luce, tiri potentissimi, palloni che si deformano e una musica martellante in sottofondo. L'esperienza definitiva per qualsiasi appassionato. Il processo di adattamento per gli States rinnega però totalmente il manga. Il titolo si trasforma in* **Tecmo Cup Soccer**, *Tsubasa diventa misteriosamente biondo (prendendo il nome di Robin Field) e tutti i nomi delle squadre vengono stravolti. Persino la celebre musica della serie animata è sostituita da un'altra. Ma gli anni '80 non sono solo NES. Nonostante la produzione si concentri su questa console, anche il suo rivale, il Master System di Sega, riesce a fregiarsi di qualche conversione. Le più importanti rimangono* **Hokuto no Ken**, picchiaduro a scorrimento, *e i due sparatutto tratti dalla serie* **Zillon**, *a sua volta ispirata a un giocattolo prodotto da Sega. Ma dal 1989 l'attenzione inizia a spostarsi sulle console di nuova generazione. È l'inizio del periodo 16bit. Un'epoca d'oro...*

Record of Lodoss War II

Il passato remoto: la sfida tra Nintendo e Sega [1988-1994]

Siamo all'inizio degli anni '90. Mentre in Italia ci si prepara ai Mondiali di calcio, in Giappone esplode la guerra tra Super Famicom (SNES) e Megadrive, le due console a 16bit di Nintendo e Sega. Una guerra combattuta anche a colpi di licenze prestigiose. Dopo l'esordio su 8bit, titoli come **Captain Tsubasa**, **Dragon Ball** o **Macross** assistono a una vera e propria pioggia di uscite. Ma più di ogni altri è **Gundam** a invadere il mercato. È il caso delle diverse serie *Super Deformed*, all'interno delle quali spicca la sottoserie di **Knight Gundam**, picchiaduro a scorrimento con il *mech* in versione deformata e armatura medioevale. Ed è il caso, nel 1994, di uno dei titoli più importanti della saga: **G Gundam** (Super Famicom), basato sull'anime omonimo e strutturato sull'idea di tornei fra modelli di Gundam provenienti da ogni nazione del pianeta. La serie di **Dragon Ball**, dal canto suo, prosegue su Super Famicom sfruttandone l'hardware per offrire scene di combattimento sempre più spettacolari. Gli *action-RPG* **Dragonball Z: Super Goku Den Totsugeki Hen** e **Dragonball Z: Super Goku Den Kakusei Hen** si distinguono per l'assoluta fedeltà agli eventi del manga (la trama prosegue da un gioco all'altro) e per uno stile altamente cinematografico. Il giocatore è in questo caso libero di selezionare un attacco tra quelli disponibili, per poi assistere alle animazioni su schermo, come di fronte alla serie animata. Ma a parte questa parentesi, **Dragon Ball** diventa negli anni '90 sinonimo di picchiaduro a incontri: quattro titoli in soli due anni, con **Dragon Ball Z: Hyper Dimension** (1996) che rimane ancor oggi uno degli episodi con il miglior equilibrio di gioco dell'intera serie.

Il genere del picchiaduro si rivela fondamentale per altre due serie. **Sailor Moon** offre alcuni *beat'em up* a scorrimento e a incontri caratterizzati dall'assurda semplicità, perlopiù cloni senza ritegno indirizzati ai giocatori più giovani. **Ranma 1/2** cerca invece una sua personale strada. E la trova nel picchiaduro a incontri ben caratterizzato, nel quale le peculiarità dei personaggi possono esse-

Kido Butoden G-Gundam

Dragon Ball Z: Hyper Dimension

Ranma 1/2: Chogi Ranbu Hen

Bastard!

re sottolineate ad hoc per differenziare i combattimenti. Su Super Famicom vedono la luce tre episodi, l'ultimo dei quali (**Ranma 1/2: Chogi Ranbu Hen**) di buon valore. Le animazioni dei personaggi offrono continui riferimenti all'opera originale. Mousse, per esempio, estrae dalle sue maniche gli oggetti più assurdi, mentre la professoressa Hinako, quando utilizza il suo aspetto infantile, si muove agitando freneticamente braccia e gambe. Nel caso del penultimo episodio (**Ranma 1/2 Chonai Gekito Hen**), le maggiori curiosità derivano invece di nuovo dall'adattamento per gli States. Il gioco diventa **Street Battle**, i personaggi vengono completamente ridisegnati e ogni riferimento potenzialmente 'deviante' per i bambini U.S.A. eliminato. Nella sua incarnazione femminile Ranma diventa un uomo, Kodachi diventa un pagliaccio, il preside della scuola un robot, Kuno un militare dotato di spada vera (mentre in origine usa un *bokken* di legno), Shan Pu una specie di ninja e Genma, infine, un punk. Altri accorgimenti prevedono che la musica originale sia rimpiazzata da musica elettronica, mentre l'ideogramma di 'vittoria' che appare alla

Yu Yu Hakusho

fine di un round è sostituito con un (più americano?) braccio muscoloso.

Sono anni in cui gli appassionati, succubi di un mercato ufficiale che non offre molti giochi su licenza o che ne deforma i contenuti, devono rivolgersi al mercato d'importazione. E chiunque si interessi di Giappone sa che esiste una terza console che raccoglie consensi in terra d'Oriente: il PC-Engine. La macchina NEC, uscita nel tardo periodo degli 8bit, è la prima a offrire una periferica per i CD-ROM. E questo significa una sola cosa: la possibilità di inserire finalmente dei filmati all'interno dei videogiochi. Vede così la luce, tra gli altri, il *platform* di **Mirai no Shonen Conan**. Il gioco, ricchissimo di FMV, prende la forma del vero e proprio *digital comic* con alcune sezioni giocabili. Le animazioni del personaggio sono uno degli elementi più curati, con Conan che si muove su schermo nella stessa maniera impacciata della serie animata. Ma sono altri

Hokuto no Ken II

due titoli a sfruttare ancora meglio il CD-ROM: i due episodi di **Record of Lodoss War**. Giochi che non solo vantano un ampio uso di sequenze animate, ma persino l'intero staff di doppiatori del cartone animato originale. Uno degli elementi di maggiore interesse è l'ispirarsi delle vicende ai romanzi originali, con un conseguente distacco dalla trama della serie animata. Tutti i capitoli esclusi o riportati in ordine errato nella stesura dell'OAV, compresa la lunga sezione dedicata alla saga di Spark, sono fedelmente riportati nei giochi. Nel frattempo sulle altre piattaforme si avvicendano videogiochi più o meno classici. Su Super Famicom vedono la luce numerosi episodi di **Hokuto no Ken**, picchiaduro a incontri caratterizzati dalla scarsa qualità ludica ma dalla notevole fedeltà al manga. Il personaggio di Raul, per esempio, che nella serie affermava che mai si sarebbe inginocchiato (morirà infatti in piedi), non viene dotato della possibilità di abbassarsi in combattimento. Su Megadrive, **Hokuto no Ken** diventa invece un buon picchiaduro 'ibrido', con sezioni a scorrimento e scontri singoli contro i principali personaggi. Anche in questo caso l'adattamento per l'Occidente si concretizza nell'eliminazione del sangue (presente a fiumi nella versione originale) e delle esplosioni degli avversari minori. Esplosioni conservate invece nel caso dei boss, che vengono però colorati in modo da renderli simili ad alieni, così da 'giustificarne' lo smembramento. Sempre su Megadrive è intanto il periodo di un altro ottimo titolo: **Yu Yu Hakusho Makyo Toitsusen**. Un gioco sviluppato da Treasure e concretizzatosi in un picchiaduro innovativo, con combattimenti frenetici all'interno di arene multipiano e la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Un'altra conferma della ricerca di originalità da parte di alcuni sviluppatori, in grado di andare oltre il semplice sfruttamento della licenza. Così come avviene, nello stesso periodo, con **Bastard!** (SNES) di Cobra Team, nel quale i duelli a colpi di magia del manga di Hagiwara vengono riprodotti facendo muovere i personaggi in sospensione intorno all'arena di gioco, con la possibilità di attaccare l'avversario con colpi speciali o sfere di fuoco. Un effetto possibile sulla macchina Nintendo grazie a un chip in grado di ruotare/ridimensionare gli

oggetti bidimensionali. Lo stesso chip sfruttato per esempio da **Ace o Nerae**, titolo di discreta fattura nel quale la partita di tennis è riprodotta con una splendida visuale in semi-soggettiva.

E così siamo arrivati alla metà degli anni '90. È il periodo in cui Nintendo è impegnata nella creazione di una periferica CD-ROM per il suo Super Famicom. Per realizzarla si affida a Sony ma, durante la collaborazione, commette un errore: contattare in segreto anche Philips per avviare uno sviluppo parallelo, possibilmente più conveniente. Il giorno che i vertici Sony vengono a conoscenza del doppio gioco avviene l'irreparabile: la collaborazione salta e Sony si ritrova con un prototipo di console con lettore CD. Ma il progetto non viene abbandonato. Dalle ceneri di quell'hardware nasce PlayStation...

Super Robot Taisen Alpha Gaiden

Bokan to Ippatsu! Dorombo

Mobile Suite Z-Gundam

Il passato prossimo: l'esplosione di PlayStation [1995-1999]

La seconda metà dei '90 è un monopolio. Diverse console beneficiano di trasposizioni da anime, come N64 (**Evangelion**), 3DO (**Sailor Moon S** e **Yu Yu Hakusho**) e NEC PC-FX (**Cutey Honey FX**, **Tenchi Muyo** e **Aa! Megamisama**), ma è PlayStation (nel bene e nel male) a dominare il mercato. **Dragon Ball**, **Ranma 1/2**, **Sailor Moon** e **Captain Tsubasa** (per citare i più rilevanti) ripercorrono il passato lanciandosi in qualche sperimentazione tra gli ultimi episodi per Super Famicom e i primi per PlayStation e Saturn. **Ranma 1/2: Ogijanken** (SF/1995) è una variante di **Tetris**, ma con icone a forma di sasso, forbice e carta da eliminare secondo le regole della morra. **Dragon Ball Z: The Great Dragon Ball Legend** (Sat/1996) offre un sotto-gioco molto ironico, nel quale osservare gli incontri puntando del denaro sul loro esito. **Captain Tsubasa J: Get in Tomorrow** (PS/1996) abbandona il *cinematic soccer* per dedicarsi al calcio vero, offrendo un gioco (pessimo) con visuale laterale, voci campionate e combinazioni di tasti per eseguire tiri e mosse speciali. Materiale per soli appassionati.

Ranma 1/2: Ogijanken

Captain Tsubasa J

Esordisce intanto **Bokan to Ippatsu! Dorombo**, nella forma di uno *shoot'em up* verticale nel quale guidare il trio Dorombo nella sua lotta contro gli eroi delle **Time Bokan Series**. I boss sono riproduzioni dei robot impiegati dai buoni, contrastabili invocando l'aiuto delle macchine da guerra realizzate da Boyakki. In caso si venga abbattuti è possibile mettersi in sella al tandem a razzo, in attesa che uno speciale bonus consenta di reintegrare il mezzo perduto. Due titoli di ottimo livello, con sprite di grandi dimensioni, colonna sonora originale e filmati realizzati appositamente per il gioco. Una trasposizione splendida, proprio come quella di **Ghost in the Shell** (1997), nella quale il giocatore è chiamato ad affrontare missioni di combattimento ed esplorazione, a bordo del proprio robot Fuchikoma, in un mondo completamente 3D. Caratteristica peculiare è la possibilità del robot di aderire a ogni superficie, con relativa rotazione delle inquadrature e ovvi problemi di orientamento. Ma ancora più rilevante è la presenza nel gioco di molti minuti di filmati realizzati da Production I.G. (con la regia di Kitakubo e la supervisione di Kawamoto Toshihiro), con uno stile grafico molto prossimo al manga.

Ghost in the Shell

PlayStation è anche la console su cui trova nuova vita il fenomeno **Super Robot Taisen**. Nata nel 1991 su GameBoy, la serie era stata pensata per riunire più serie animate robotiche in ogni titolo. La struttura-tipo è quella di uno strategico a turni, con una mappa bidimensionale sulla quale muovere, come pedine, i robot del proprio 'esercito'. Questi ultimi vengono sempre disegnati (a eccezione di un episodio) con un approccio Super Deformed. I combattimenti sono invece visualizzati tramite immagini statiche e animazioni. **Super Robot Taisen** approda su quasi tutte le console esistenti, ma è su PS (grazie al supporto CD) che si arricchisce delle voci dei doppiatori originali e dei filmati, assurgendo quasi al mito.

Il predominio di PlayStation non significa in ogni caso l'abbandono di Saturn. La console Sega beneficia di moltissimi degli stessi titoli sviluppati per la macchina Sony, oltre ad alcune esclusive tra le quali **Mobile Suit Gundam: The Blue Destiny** (una simulazione di *mech*), i tre sparatutto dedicati a **Gundam** e **Z Gundam** (realizzati in grafica 2D ma dotati di una struttura tridimensionale) o **Dragon Ball Z: Shin Butoden** (erede dei picchiaduro per SNES e caratterizzato dalla notevole rosa di personaggi). E intanto ci avviciniamo ai giorni nostri...

Oddities 1
La simulazione della Scuola di Hokuto

La storia dei videogiochi ispirati agli anime passa anche per titoli molto singolari, talvolta al limite dell'assurdo. È il caso del cabinato da sala di **Punchmania: Hokuto no Ken** (Konami/2000), composto da un piccolo schermo circondato da sei bersagli mobili. Il compito del giocatore è in questo caso quello di colpire i bersagli quando questi ruotano verso l'esterno, simulando così i colpi diretti all'avversario su schermo. Una barra speciale segnala il momento in cui è possibile eseguire un colpo speciale, lanciandosi in infinite sequenze di pugni come nella tradizione del manga di Tetsuo Hara. Le scene animate tra un incontro e l'altro narrano gli eventi alla base del gioco, nel quale è possibile ritrovare buona parte dei personaggi della serie. Un cabinato fuori dal comune, così come fuori dal comune sono gli avvertimenti stampati su di esso: vietato giocare senza indossare gli appositi guanti agganciati ai supporti. Un avvertimento relegato fino a oggi solo alle attrazioni da Luna Park.

Oddities 2
Dragon Ball in codice a barre

Nel 1992 Bandai pubblica **Dragon Ball Z: Kekito Tenkaichi Budokai**, penultimo titolo della serie **Dragon Ball** su Famicom. Ma non è un gioco come gli altri. Il titolo Bandai richiede infatti l'acquisto di una speciale periferica per essere giocato: un lettore di codici a barre (denominato Datach Joint Com System) da collegare alla console. Passando una delle speciali carte **Dragon Ball** con codice a barre nel lettore, i dati rilevati venivano convertiti da un software interno, che ricreava in questo modo specifici personaggi della serie con determinate caratteristiche. Subito dopo era possibile usare tali personaggi per semplici combattimenti, utilizzando un tasto per i pugni e uno per i calci. Un approccio singolare, ma non originale. Poco tempo prima, infatti, Epoch aveva lanciato sul mercato una console portatile con le stesse caratteristiche, dal nome di Barcode Battler, con la quale utilizzare *qualsiasi* codice a barre esistente. Era così nato il fenomeno Barcode, con folle di appassionati alla ricerca di codici in grado di creare personaggi potentissimi.

Oddities 3
Il manga su schermo

I *click manga* rappresentano uno dei fenomeni più recenti nella storia di

Berserk

Il presente: la console war a 128bit [2000-2003]

Il presente è il tempo del Dreamcast (uscito nel 1998) e delle altre console a 128bit: PlayStation2, GameCube e Xbox. Su Dreamcast svetta senza dubbio la trasposizione di **Berserk**, uno *slash'em up* molto fedele al manga, grazie alla collaborazione dello stesso Kentaro Miura. La produzione di VG anime-related prosegue intanto sulla prima PlayStation, una console in grado di assicurare un mercato molto esteso. È il caso della **Simple Series** di Bandai (una collezione di titoli a budget ridotto, che spazia dallo sparatutto dedicato ai **Gatchaman** alla simulazione di pesca con protagonista **Sanpei**), oppure di titoli recenti come **Lupin III** (un'avventura 3D con influenze *stealth game*) o i picchiaduro di **Inu Yasha** e **Samurai Deeper Kyo**. Prodotti spesso fondati su precisi elementi chiave. Primo: la semplicità di gioco, per rivolgersi a un pubblico molto giovane. Secondo: i notevoli contenuti extra presenti all'interno dei DVD. Un esempio è **Dragon Ball Z** per PS2 (2002), un picchiaduro campione di vendite in Italia dall'assoluta semplicità; oppure di **GioGio's Bizzarre Adventure Part 5**, picchiaduro dalla struttura anomala, in cui per eliminare l'avversario bisogna imitare gli eventi narrati nel manga. Ma oggi, come ieri, non c'è solo speculazione nel campo del videogioco su licenza. Le principali sorprese vengono da **Giren's Greed** per PS2, per esempio, ultima evoluzione in chiave realistica di un già superbo titolo per Saturn. O anche dalla restante produzione basata su Gundam, come **Zeonic Front** (strategico 3D in tempo reale), **Federation Vs Zeon** (sparatutto a incontri) o **Last War Chronicles** (sparatutto simulativo). Tutti giochi normalmente reperibili nei negozi. E questa, quindi, non è più storia, ma già il presente...

Jojo's Bizzarre Adventure Part 5

Tsurikichi Sampei the Tsuri

Mobile Suite Gundam Last War Chronicles

Lupin III: Majutsu-O no Isan

anime e videogioco. L'idea alla base vuole che manga già pubblicati su carta siano trasferiti su CD-ROM per essere riproposti su schermo, una tradizione nata alcuni anni fa su PlayStation. I manga vengono adattati al nuovo formato, le pagine originali colorate, arricchite di dialoghi parlati, musica, piccole animazioni, effetti sonori ed effetti speciali. Le tavole si alternano su schermo con dissolvenze o traslazioni, i disegni sovrapposti o deformati. Per esempio, il personaggio del manga sviene e la vignetta cade lateralmente, oppure cade dall'alto e la fila di illustrazioni precipita verso il basso, oppure le vignette sono applicate su un poligono e vengono presentate a rotazione. Una serie infinita di scelte comprendente anche brevi filmati in FMV. I *click manga* hanno potuto contare su un discreto numero di release, come **Lupin III**, **Golgo 13**, **Cobra** e le serie robotiche di Go Nagai.

Inu•Yasha: Sengoku Otogi Kassen

Oddities 4

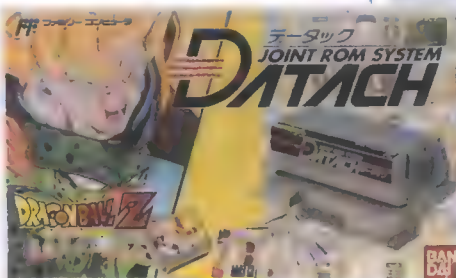
Melting-pot da "Shonen Jump"

Tra tutti i titoli su licenza, **Famicom Jump: Eiyu Retsuden** (1988) rappresenta senza dubbio il più ricco di presenze della storia. Pubblicato per Famicom da Bandai, in collaborazione con Shueisha, il gioco fu realizzato per celebrare i vent'anni di esistenza della rivista "Weekly Jump". La trama raccontava di un lettore della rivista trascinato all'interno della stessa, dove accedeva a un mondo fantastico popolato dai più famosi personaggi dei manga, tra i quali Kenshiro, Goku, Arale, JoJo, i Saint Seiya e molti altri. La struttura si componeva di una sezione di esplorazione e di una di combattimento. L'obiettivo del gioco era quello di tornare nel mondo reale, ma non prima di aver svolto alcuni compiti, come il recupero delle sette Sfere del Drago.

Outro

Il mondo delle Anime Digitali è un universo sconfinato. Oltre a quanto scritto in queste pagine, è il mondo degli anime ispirati ai videogiochi, degli infiniti esempi di ridicole localizzazioni, delle decine di titoli assurdi prodotti in Giappone o, semplicemente, delle centinaia di giochi non citati in questa sede. Per rendere un'idea, i titoli elencati in questo dossier possono essere quantificati approssimativamente nel 5% di quanto realmente prodotto negli ultimi vent'anni. È stato un viaggio in superficie. Nulla a confronto di quello che aspetta chi voglia immergersi nel mare binario delle Anime Digitali.

GLOSSARIO

Action RPG: gioco di ruolo d'azione. Il giocatore 'interpreta' un personaggio e lo guida in un'avventura oltre che in combattimento.
Beat'em up/Picchiaduro: gioco di combattimento. Può essere a incontri o a scorrimento.
Digital comic: avventura grafica dalla limitata interattività, simile a un fumetto digitale. L'intervento del giocatore si limita alla selezione di alcune azioni.
FMV: Full Motion Video, filmato non interattivo. Nei videogiochi di ultima generazione prende in genere la forma di una sequenza animata sullo stile del cinema d'animazione. L'utilizzo di FMV, che richiede grandi quantità di dati, si è diffuso dopo l'introduzione del supporto CD-ROM.
Mech: termine ideato negli Usa per identificare i robot azionati da un pilota al suo interno. Solitamente i *mech* hanno una struttura tecnologica 'realistica' (il termine è nato in concomitanza con l'esportazione di anime come **Macross** e **Gundam**), a differenza dei classici robot giganti 'alla Nagai'.
Platform game/Piattaforme: gioco in cui si guida un personaggio attraverso un percorso irto di insidie e piattaforme, su cui può camminare o saltare.
Scrolling: scorrimento dello schermo.
Sequel: séguito (in questo caso, di un videogioco).
Shoot'em up/Sparatutto: gioco di combattimento aereo/spaziale, nel quale il giocatore comanda un mezzo dotato di fuoco alla distanza.
Slash'em up: beat'em up caratterizzato dall'uso di armi da taglio.
Sprite: immagine movibile in un gioco bidimensionale. I personaggi e gli oggetti interagibili di un gioco 2D sono solitamente *sprite*.
Stealth Game: gioco nel quale è necessario avanzare senza essere scoperti dal nemico (cfr. Metal Gear Solid).

Kia Asamiya
SAE

L-LA... SPA...

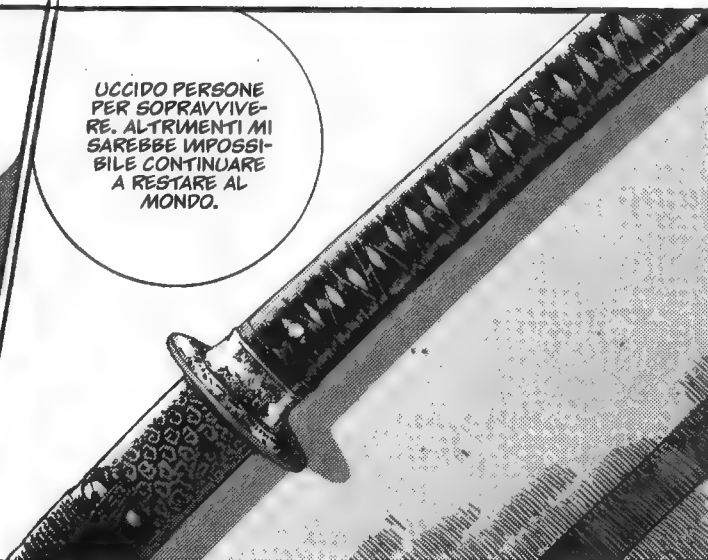
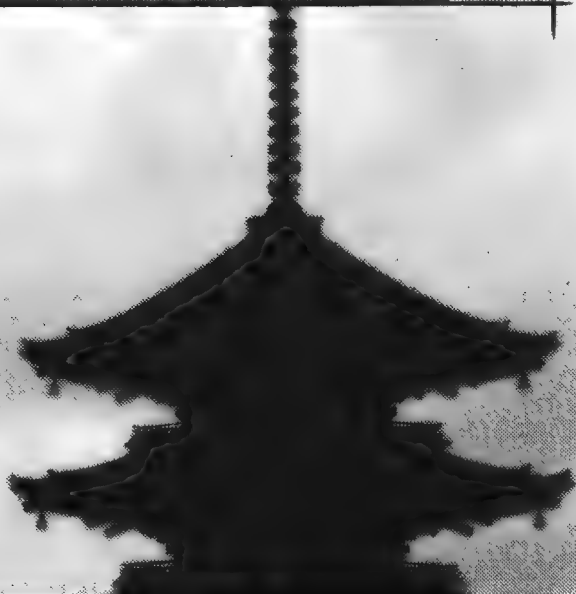
RUSH

THUD

HANF
HANF
L'HO FATTO...
SPLASH
HO AF-FRONTATO UN NOBILE DI CORTE.
HUH...
SPLOOOSH
SONO RIUSCITO DI NUOVO A SOPRAV-VIVERE.

IL NOBILE DI CORTE KINTOMO ANENOKOJI E` STATO UCCISO!
E` STATO UCCISO AL CROCEVIA SARUGA-TSUJI!
* VECCHIO NOME DELLA PARTE OCCIDENTALE DELLA PROVINCIA DI KAGOSHIMA. KB
FLIP
..."L'ASSASSINO E` SHINBE TANAKA DI SATSUMA"!...*
"SUL LUOGO DEL DELITTO E` STATA RITROVATA LA SPADA DI TANAKA, MEGLIO NOTO COME SHINBE L'ASSASSINO"!...
MMM...
E COSI' QUELL'UOMO...
...SI CHIAMAVA KINTOMO ANENOKOJI...
LA COSA NON MI FA NE` CALDO NE` FREDDO.

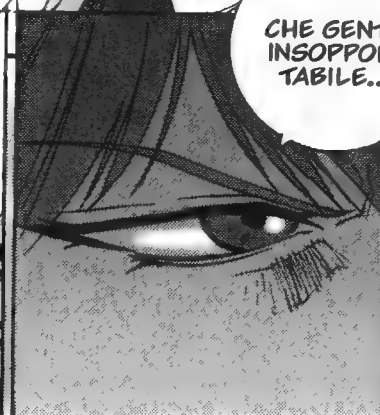
PERCHE` QUELLA FACCIA?

DOVRESTI SAPERE IL PERCHE`, DICO BENE?
FINO A QUANDO DOVREMO CONTINUARE A FARE QUESTO GENERE DI COSE?
FORSE... FINO ALLA MORTE.
UCCIDO PERSONE PER SOPRAVVIVERE. ALTRIMENTI MI SAREBBE IMPOSSIBILE CONTINUARE A RESTARE AL MONDO.

IO CREDO INVECE CHE SAREBBE POSSIBILE CONTINUARE A VIVERE ANCHE SENZA UCCIDERE ALTRE PERSONE. TU NON TROVI?
HAI VISTO ANENOKOJI? ANCHE UN NOBILE DI CORTE PUÒ ESSERE UCCISO. PORTARE VIA LA VITA ALTRUI PRIMA CHE ALTRI LA PORTINO VIA A TE...
È L'UNICO MODO PER POTERE CONTINUARE A VIVERE IN PACE IN QUESTO MONDO...
IN PACE...
GONNG

CI DEV'ESSERE UN MODO PER POTERE ANDARE AVANTI SENZA VERSARE CONTINUAMENTE SANGUE...
!
PUÒ ANCHE DARSI.
CIÒ SIGNIFICHEREBBE TORNARE NEL VILLAGGIO IN CUI SIAMO NATI. SVEGLIARSI PRIMA DELL'ALBA, COLTIVARE LA TERRA, DARE ALLA LUCE FIGLI E ALLEVARLI...
RIPETERE QUESTE AZIONI OGNI GIORNO DELLA VITA, SENZA MAI ALCUN CAMBIAMENTO, FINO ALLA MORTE...
FORSE UNA PERSONA NORMALE SAREBBE IN GRADO DI FARLO...
...MA NOI...
...

AAH!
HNF!
AH!
OUH!
AH...
AH!
AH!
AAH!
...
AAH...

COME TI CHIAMI?
KOTONE.
TI STO CHIEDENDO IL TUO VERO NOME...
...IL MIO VERO NOME...?
KOTONE! TI VUOLE LA PADRONA!
SBRIGATI!
S-SÌ, ECCOMI... ARRIVO, SIGNORA KIRYU...
...ALLORA?!
VENGA ANCORA A TROVARMI, SIGNOR SASAKI...

* SQUADRA DI SAMURAI SENZA PADRONE COSTITUITA DALLO SHOGUNATO PER VIGILARE SULLA CITTÀ DI KYOTO, ALLA FINE DELL'EPOCA EDO. VEDI *RUBRIKEIKO* SU **KAPPA MAGAZINE** DAL 121 AL 125. KB

QUANTE PERSONE HAI UCCISO FINO A OGGI...?
FLAP
NON ME LO RICORDO.
MA NON TUTTE LE VOLTE E` ANDATA BENE.
TRUMP
TRUMP
TRUMP
LO SHINSEN-GUMI...*
CHE GENTE INSOPPOR-TABILE...

SONO GLI IGNORANTI A PARLARE COME VOI... PUNIZIONE DIVINA, ESPULSIONE DEGLI STRANIERI DAL GIAPPONE, APPOGGIO INCONDIZIONATO ALLO SHOGUNATO... RETROGRADI!
DASH
AAAH!
SE ANCHE TU CI TIENI AL BENE DEL NOSTRO PAESE...
E` SBAGLIATO CERCARE DI RISOLVERE I PROBLEMI UCCIDENDO LA GENTE.
...METTI DA PARTE IDEE SCIOCCHE COME QUELLA DI UCCIDERE QUEST'UOMO, IL MAESTRO KATSU!
UGH...
MALEDETTO...

METTI VIA QUELLA SPADA. E' PERICOLOSA.

ORA ANDIAMO, MAESTRO KATSU.

ANCHE SE IO MORISSI, NON CAMBIEREBBE PROPRIO NULLA.

QUESTO NON E' VERO. SE LA PERDESSIMO, IL NOSTRO PAESE ANDREBBE DI SICURO IN ROVINA.

SEI L'UNICO A PENSARLA COSÌ RYOMA.*

...

* VEDI *RUBRIKEIKO* SU KAPPA MAGAZINE 125. KB

WOOSH

CRIII
QUEGLI UOMINI...
...AGISCONO DAVVERO PER IL BENE DI QUESTO PAESE?! PERCHE'?!
CRIII
CRIII
CRIII
IO NON AVEVO MAI PENSATO NELL'INTERESSE DEL GIAPPONE.
* ANTICO NOME DI KYOTO. KB
HO SOLO UCCISO GENTE PER CONTINUARE A VIVERE. MI SONO IMPEGNATO A FONDO PER MIGLIORARE LA MIA TECNICA DI COMBATTIMENTO CON SPADA, QUESTO SÌ, MA SOLO PER SOPRAVVIVERE...
COI TEMPI CHE CORRONO, SE NON UCCIDO PER PRIMO, SARÒ IO A SOCCOMBERE... NO, NON HO DAVVERO MAI PENSATO PER IL BENE DEL MIO PAESE. NEANCHE LONTANAMENTE...
SONO VENUTO QUI A KYO*, PER PURO CASO...
CRIII
CRIII
DA BAMBINO MI UCCISERO I GENITORI DAVANTI AGLI OCCHI...
FU PROPRIO IN QUEL MOMENTO CHE MI RESI CONTO...

...CHE UCCIDERE PER PRIMI SIGNIFICA SOPRAVVIVERE!

RYOMA...

HO COME L'IMPRESSIONE DI POTER COMPRENDERE...
INOLTRE, QUANDO VENGONO A LETTO CON ME, MOLTI PATRIOTI MI RACCONTANO COSE INCREDIBILI...

IMMAGINO CHE LI ABBIA SENTITI ANCHE TU, FRATELLO MIO...
WHUP
IO NON HO SENTITO NULLA!

QUANDO INTRATTIENI I TUOI CLIENTI FACCIO IN MODO DI ESSERE BEN DISTANTE DA QUI!
NON VOGLIO NEANCHE VEDERLI.

QUESTO E' IL MIO LAVORO... IO VIVO GRAZIE A QUESTO MESTIERE...
...

PER UN PO' DI TEMPO È MEGLIO CHE TU RIMANGA NELL'OMBRA. PARE CHE ANCHE A KYO CI SIA UN PO' DI SUBBUGLIO...
...
SAE... HO SAPUTO CHE IL TUO TENTATIVO È FALLITO.
AHHH...
AH...
OUH...
AAH!

SSS
IL MAESTRO KAISHU KATSU...

SÌ?
...FA PARTE DELLA CORRENTE FAVOREVOLE ALL'APERTURA DEL GIAPPONE AI PAESI STRANIERI, NONOSTANTE SIA UN SUDDITO DELLO SHOGUNATO...
ORA SONO IN AGITAZIONE... GRIDANO COSE COME "VIVA L'IMPERATORE, FUORI GLI STRANIERI", MA CREDO CHE SIA SBAGLIATO...

I CONFLITTI INTERNI NON FANNO ALTRO CHE INDEBOLIRE IL PAESE... SE LE NAZIONI STRANIERE CI ATTACCASSERO PROPRIO IN UN MOMENTO DEL GENERE, PER NOI SAREBBE LA FINE...
SE VOGLIAMO DARE IL VIA A UN'APERTURA DEL GIAPPONE ALL'ESTERO, ORA SAREBBE NECESSARIO RAFFORZARCI COME NAZIONE.

LEI NON CREDE CHE CI SIA ANCHE GENTE CHE NON LA PENSA COSÌ?
INSOMMA... QUELLI CHE CREDONO FERMAMENTE NELLA FORZA DEL GIAPPONE...

PURTROPPO I PAESI STRANIERI SONO MOLTO PIÙ POTENTI.
DA BAMBINO HO VISTO LE FAMOSE NAVI NERE E MOLTI DEGLI OGGETTI DA LORO FABBRICATI...
...E SO DI PER CERTO CHE SAREBBE IMPOSSIBILE VINCERE CON I MEZZI A NOSTRA DISPOSIZIONE...

ORMAI E` IMPOSSIBILE SALVARE L'ATTUALE SHOGUNATO... LA COSA MIGLIORE DA FARE E` ABBATTERE IL VECCHIO REGIME E RICOSTRUIRE IL NOSTRO PAESE DACCAPO!
E... SE QUESTO NUOVO PAESE DI CUI PARLATE NASCESSE DAVVERO...?
...NON CI SAREBBE PIU` ALCUN MOTIVO DI PREOCCUPARSI IN OGNI ISTANTE PER LA SALVEZZA DELLA PROPRIA VITA?
QUESTO E` CERTO. DA QUEL MOMENTO IN POI, L'ERA DOMINATA DAL SANGUE E DALLE SPADE FINIREBBE ALL'ISTANTE.
LEI E` GIOVANE, MA HA LE IDEE MOLTO CHIARE... E NOBILI...
MI PIACEREBBE CHE LA SENTISSE PARLARE ANCHE MIO FRATELLO MAGGIORE...
A DIRE LA VERITÀ, LE MIE IDEE SONO... COME DIRE... DI SECONDA MANO! RIPETO SOLO CIÒ CHE HO SENTITO DA UN'ALTRA PERSONA!
...E SICCOME MI TROVO PIENAMENTE D'ACCORDO CON LUI, ORA MI TROVO ANCH'IO QUI A KYO.
AH, DAVVERO?
E DI CHI SI TRATTA?

SI TRATTA DI RYOMA SAKAMOTO.
...
C-COSA TI PRENDE?
UGH...
WHUP
WHUMP

T-TI SENTI BENE?
NON SI PREOCCUPI, NON E' NIENTE... SOLO... OGGI PREFERIREI RESTARE SOLA...
PER FAVORE, SE NE VADA!
È IMPOS-SIBILE!
GLI UNICI VINCITORI SONO SEMPRE STATI SOLO COLORO CHE SI SONO DIMOSTRATI FORTI, E SONO SOPRAVVISSUTI FINO A OGGI... TUTTI GLI ALTRI... QUELLI CHE INVECCHIANO E MUOIONO...
...SONO QUELLI CHE FUGGONO!
IO NON LA PENSO COSÌ... SI DI-CE CHE OGNUNO HA I SUOI GUSTI, E CHE NON VANNO DISCUSSI, GIUSTO? OGNI PER-SONA HA UN MODO DI VIVERE DIFFERENTE DALLE ALTRE...
L'HAI SENTITO, FRATELLINO? OH, COME VORREI CHE IL FUTURO CAM-BIASSE DAVVERO...

VOGLIO SFIDARE QUELL'UOMO CHIAMATO RYOMA!
SE DEVO MORIRE, SARA' IN QUESTO MODO.
...CHE TRISTEZZA...
ALLORA QUESTO E' IL NOSTRO MODO DI VIVERE!
...

旅籠
!
TAP
TAP
FORSE E` LUI... QUEI PASSI...
...NON SONO NE` DI ZOCCOLI DI LEGNO, NE` DI SANDALI CLASSICI...
YAAAWN...
...UH?!

SEI RYOMA?! VOGLIO CHE ACCETTI LA MIA SFIDA!
CHI SEI TU? MI DISPIACE MOLTO, MA LE UNICHE COSE CHE VOGLIO ACCETTARE ORA SONO UN BEL BAGNO E UN LETTO COMODO!
QUALCHE TEMPO FA HO TESO UN AGGUATO A KAISHU KATSU.
NON TI RICORDA PROPRIO NULLA?!
MMM... DOVREBBE? E QUANDO, PER LA PRECISIONE...?
IL FATTO E` CHE IL MAESTRO KATSU E` STATO ASSALITO TANTE DI QUELLE VOLTE... COME FACCIO A RICORDARMI DI TUTTI?
SLASH
AH!
OOPS...
WHISS
SWING
PRIMA DI ESTRARRE LA SPADA...
SWING
UGH...
SWING
SLASH
ORMAI L'EPOCA IN CUI SI POTEVA OTTENERE QUALSIASI COSA BRANDENDO UNA SPADA...
...NON PENSI CHE POTREBBE ESSERE UTILE USARE LE PAROLE?

...SI E` CONCLUSA.
E IN CHE EPOCA VIVIAMO, ALLORA?!
KRANG
UH?!
QUESTO TIPO DI ARMA SPARA PICCOLE SFERE DI PIOMBO CAPACI DI UCCIDERE UN UOMO. ED E` MOLTO PIU` VELOCE DELLA TUA SPADA.
UH...

COMUNQUE SIA, DATO CHE È STATA CREATA PER UCCIDERE ALLO SCOPO DI SISTEMARE PROBLEMI, NON È DIVERSA DA QUALSIASI ALTRA VECCHIA ARMA!
AH AH AH! ALLA FINE DEI CONTI, UCCIDERE GENTE NON SERVE A UN BEL NIENTE!
VEDRAI... PRIMO O POI ANCHE QUESTA PISTOLA SARÀ SURCLASSATA DA UN ALTRO TIPO DI ARMA PIÙ EFFICACE. È SOLO UN BLUFF!
FLIP
NIENT'ALTRO CHE UN BLUFF.

NON L'HO MAI USATA. LA PORTO CON ME SOLO PER DIMOSTRARE A QUELLI CHE SANNO SOLO IMPUGNARE LA SPADA CHE QUESTO NON È IL MODO MIGLIORE PER RISOLVERE LE COSE.
M-MA... ANCHE TU DOVRESTI AVER UCCISO QUALCUNO... LA TUA ABILITÀ IN COMBATTIMENTO DEVE ESSERE ECCELLENTE, ALTRIMENTI NON SARESTI RIUSCITO A SOPRAVVIVERE FINO A OGGI!

SBAGLI. NON HO MAI UCCISO NEANCHE UNA PERSONA CON LA SPADA.
NON MENTIRE!
TI DICO LA VERITÀ. È PER QUESTO CHE STO CERCANDO DI CAMBIARE QUESTO PAESE.
OGNI ESSERE UMANO È DOTATO DELLA CAPACITÀ DI FORMULARE PENSIERI, OLTRE CHE DI UNA BOCCA CON CUI TRASMETTERLI. E INVECE, OGGI, SI ESTRAE LA SPADA PER QUALSIASI MOTIVO.

E QUEL CHE È PEGGIO, LA VITA DI UN UOMO È SEGNATA FIN DALLA NASCITA.
I FIGLI DI CONTADINI SARANNO SEMPRE CONTADINI, QUELLI DI SAMURAI DIVENTERANNO SAMURAI, E QUELLI DEI SIGNORI SARANNO A LORO VOLTA SIGNORI!

CONTINUANDO COSÌ, QUESTO PAESE ANDRÀ DI SICURO IN ROVINA.
ANCHE TU VORRESTI DECIDERE DA SOLO LA VIA DA PRENDERE, NON E' VERO? IN QUESTO MOMENTO CI TROVIAMO A DISAGIO IN QUESTA SOCIETÀ.
VUOI DARMI A INTENDERE CHE TU RIUSCIRAI A CAMBIARE IL MONDO?
NON STO DICENDO QUESTO.
MA SE TUTTI INIZIASSERO A PENSARLA COSÌ, LA SOCIETÀ CHE DESIDERIAMO POTREBBE ALLA FINE NASCERE DAVVERO. TU HAI MAI LETTO LA STORIA DEI PAESI OCCIDENTALI?
E' MOLTO UTILE. I PAESI OCCIDENTALI HANNO POTUTO RAGGIUNGERE IL LORO ATTUALE LIVELLO PROPRIO GRAZIE AL CONTRIBUTO DEL POPOLO.
PERCIÒ ANCHE TU...
HO VINTO!
SLASH

COS...?!

MA TU...
...TU SEI UNA DONNA?!

SE TE NE RESTI QUI FUORI COI VESTITI A BRANDELLI, PRENDERAI FREDDO... ENTRA...
UGH...
TAP TAP TAP
BAH...
CREDEVO CHE FOSSE UN UOMO...
CERTO CHE CE N'È DI GENTE STRANA, AL MONDO...
ETCIU'!
CHAK
ALLORA? CI ANDRAI, FRATELLINO?
...

SMETTILA, FRATELLINO! NON HAI ANCORA CAPITO CHE NON DEVI UCCIDERLO?!
FLAP
坂本龍馬
SE IL MONDO STA CAMBIANDO COME DICE LUI... ANCHE NOI...
COSA DICI CHE PUÒ SUCCEDERE? IN REALTÀ, SAREMMO DOVUTI NASCERE FRATELLO E SORELLA... E INVECE LA MIA MENTE SI È INFILATA NEL TUO CORPO... ALLO STATO ATTUALE, QUALE MODO DI VIVERE PUÒ ESISTERE PER NOI?!
RYOMA SAKAMOTO
PER POTER CONTINUARE A VIVERE, TU VENDI IL TUO CORPO E IO PORTO LA MORTE DIETRO COMPENSO. LA NOSTRA SCELTA NON È STATA UN ERRORE.
GRAZIE A QUESTA SCELTA, NOI POTREMO CONTINUARE A VIVERE E AD ANDARE AVANTI IN QUESTO MONDO SENZA MORIRE! E LO SAI BENE ANCHE TU!
THUMP
FIIIUUUUU

DANNAZIONE, SAE! HO DOVUTO FARE TUTTO DA SOLO! PERCHE` NON HAI NEMMENO ESTRATTO LA SPADA?!
CHE FAI LI' IMPALATO?! DOBBIAMO ANDARCENE!

IN CHE RAZZA DI MONDO VIVIAMO...

COME DICE? KOTONE NON SI È PIÙ FATTA VEDERE?

KOTONE...

...

ERA IL 15 NOVEMBRE... DA QUEL GIORNO, GLI INDIVIDUI CHIAMATI SAE E KOTONE SPARIRONO DA KYO SENZA LASCIARE TRACCE. SUCCESSIVAMENTE, FU EMANATO UN EDITTO RELATIVO ALLA RESTAURAZIONE DEL POTERE IMPERIALE...

NONOSTANTE CIÒ, IL GIAPPONE ERA DESTINATO A ESSERE MARTORIATO DA ORRIBILI CONFLITTI ANCOR PIÙ DI PRIMA. UNA SOCIETÀ COMPLETAMENTE DIFFERENTE DA QUELLA SOGNATA DA SAE...

SAE - FINE

Kenichi Sonoda
EXAXXION
- ISAKA -

THUMP THUMP
THUMP
CHACK
BRATTT

TATA
TA TA
TANG
WHISS
SHUNK
SLASH

WHUP
SWISH

BASH
CLANK
SWISH
BANG

KA TA TA TA TA TA TA TA TA

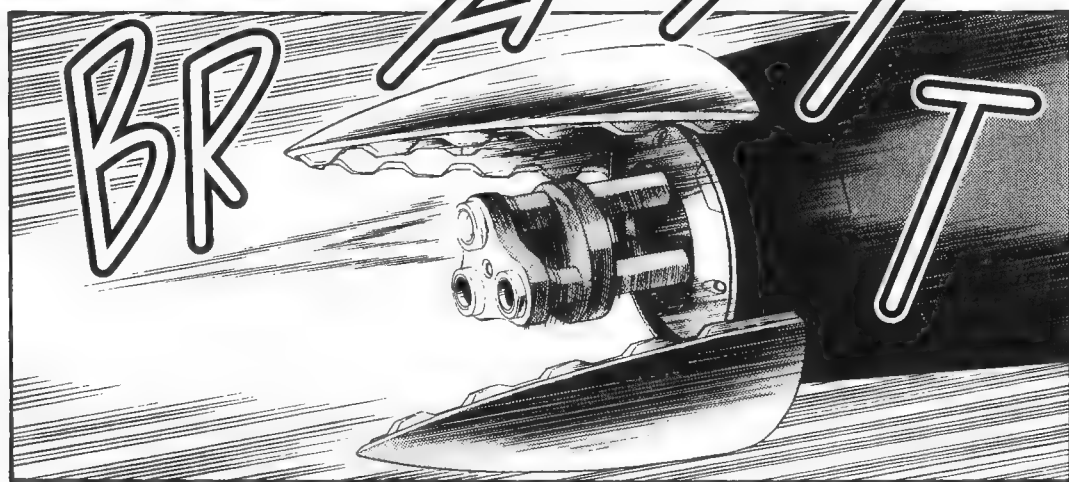
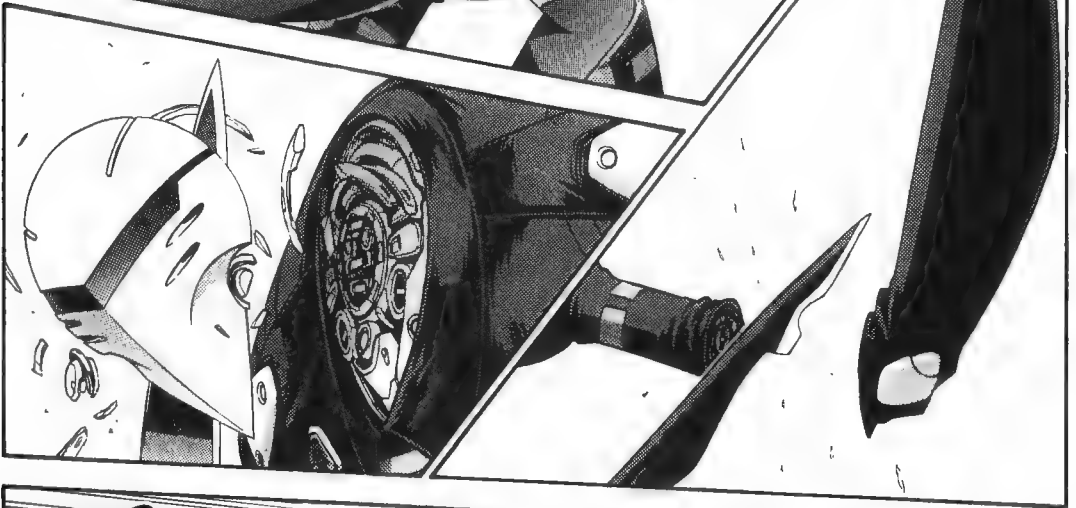
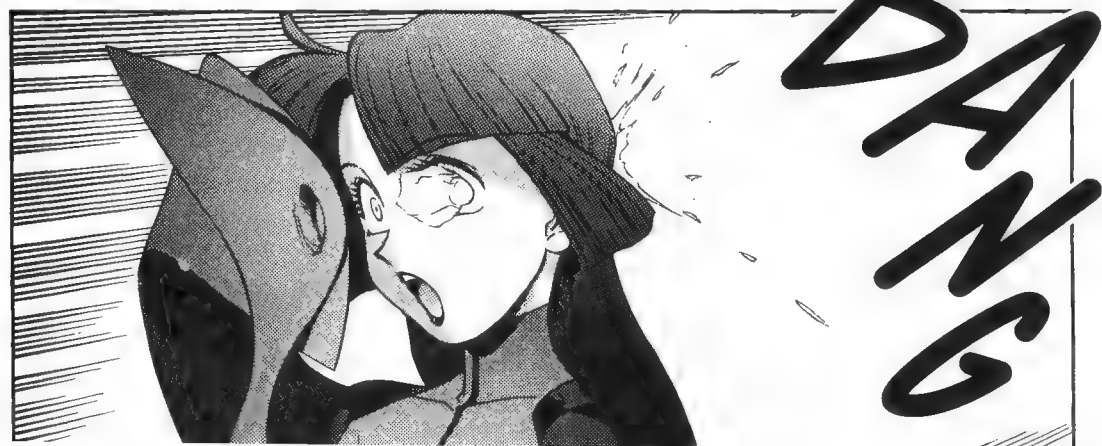
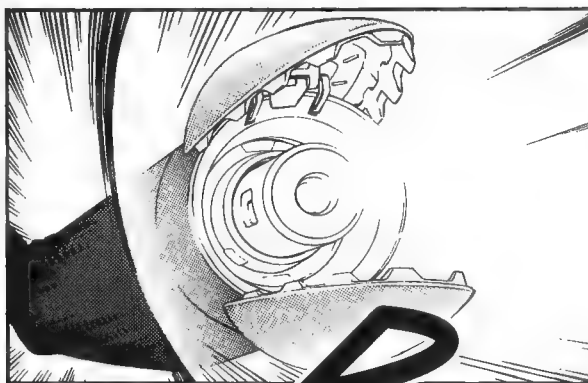
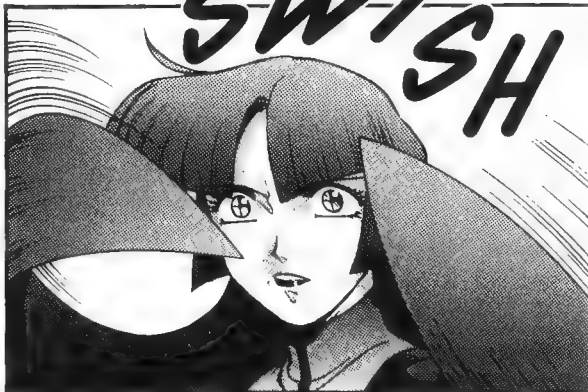
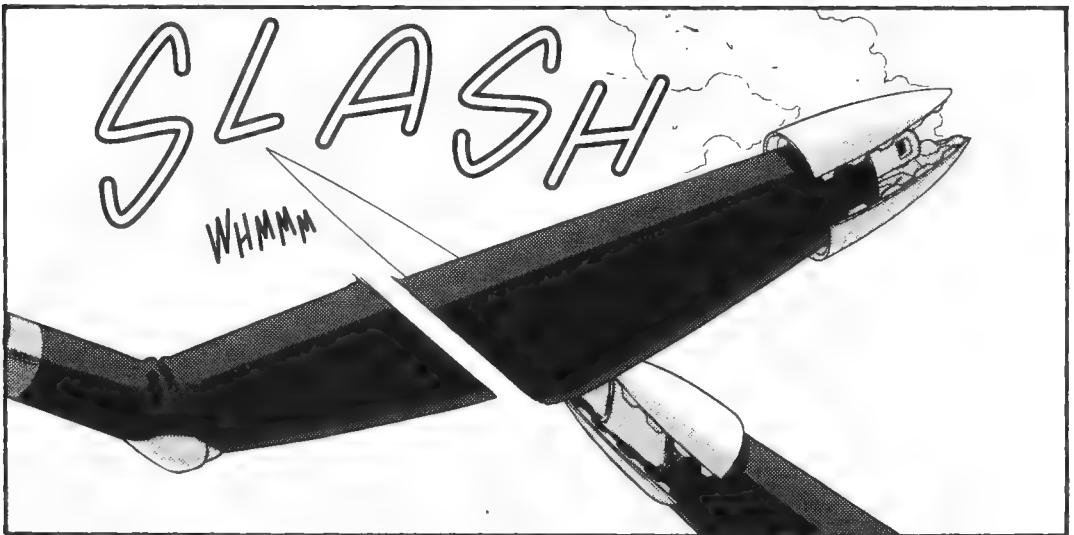
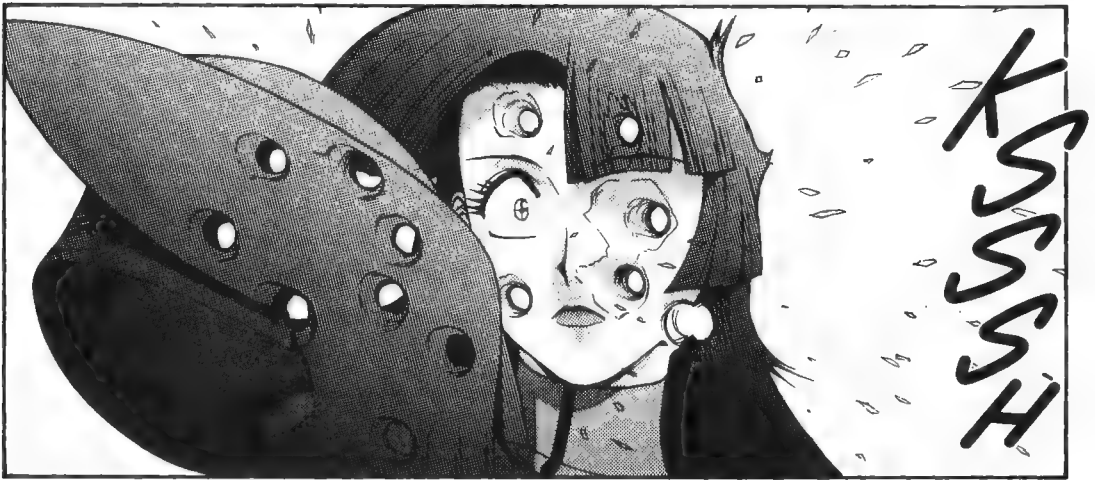
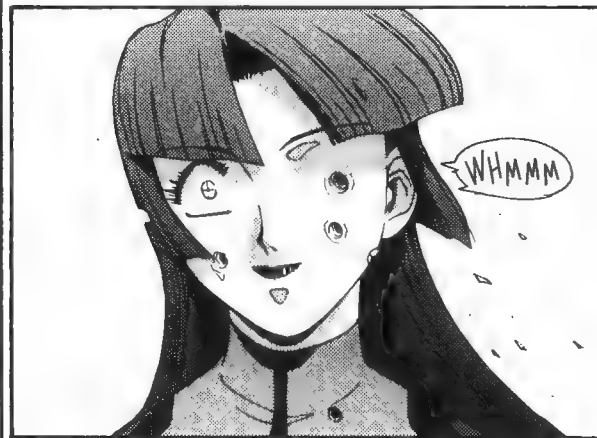
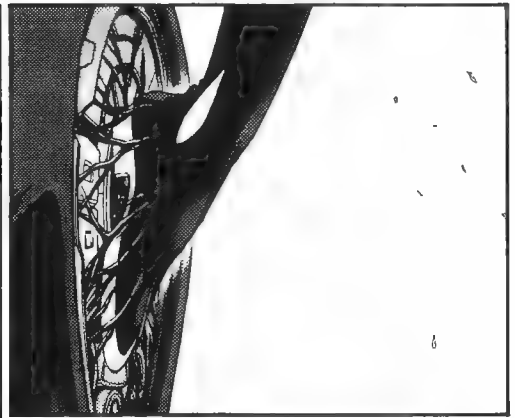
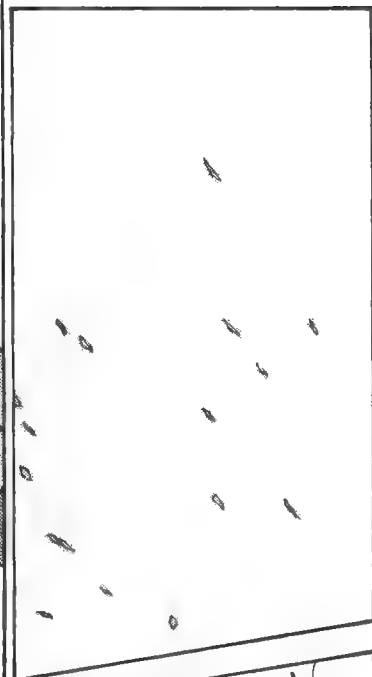
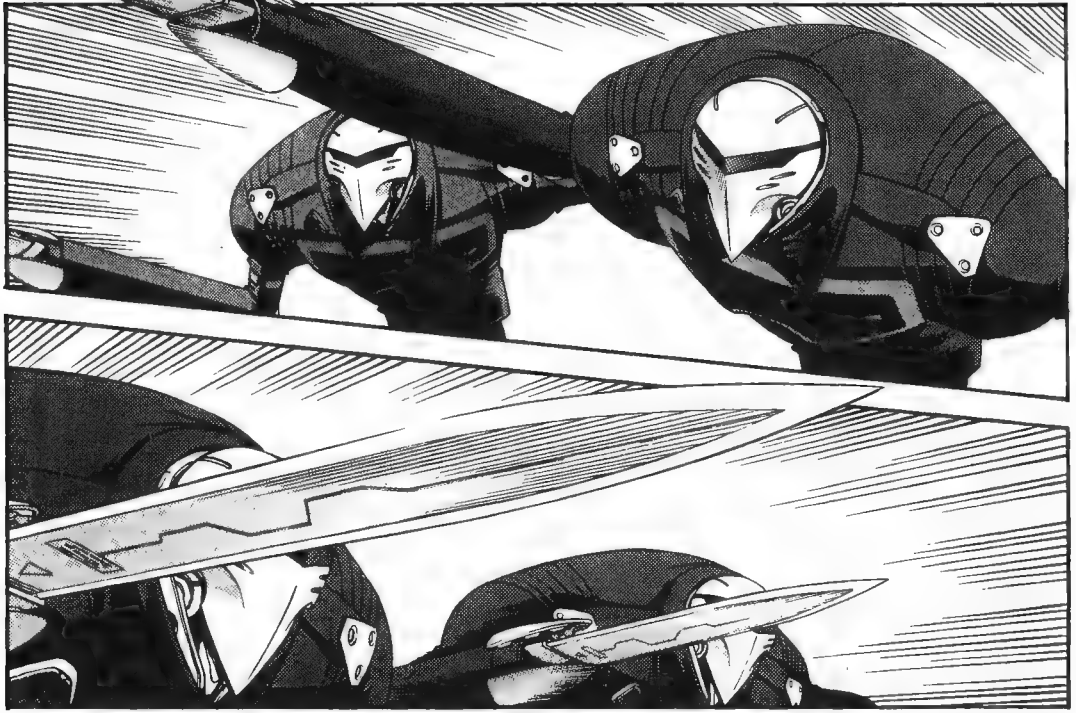
KSSSSH

SLASH
WHMMM

KLOONG

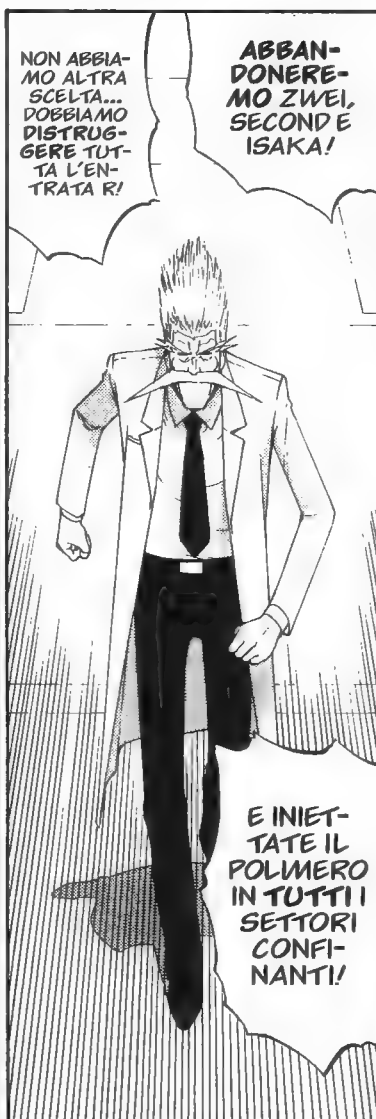
SHLASHAAK
RATATATATA

WHINNN HHHMMM
WHIIIIN
THUD

SHAK
SHAK
SHAK
SZOCK
TSK!

FLASH
FLASH
WHIIIINN
LA PERCENTUALE DI DANNEGGIAMENTO DEI CHIP HYPER-BLADE E' DEL 79,4%! LA MAGGIOR PARTE DEI CHIP DI BLINDATURA E DEGLI HARD CHIP SONO STATI DANNEGGIATI!

ISAKA HA ORMAI RAGGIUNTO IL SUO LIMITE?!

SI'! NON FA IN TEMPO A RIGENERARE LA STRUTTURA!

INOLTRE, IL MATERIALE DI ZWEI E SECOND NON PUO' ESSERE UTILIZZATO PERCHE' INFETTATO DAL VIRUS FARDIANO!

NON ABBIAMO ALTRA SCELTA... DOBBIAMO DISTRUGGERE TUTTA L'ENTRATA R!

ABBANDONEREMO ZWEI, SECOND E ISAKA!

E INIETTATE IL POLIMERO IN TUTTI I SETTORI CONFINANTI!

SIGNOR HOSUKE! AI SI E' RECATA NEL SETTORE R!

COSA?!

PSSSHH
AH!

WHUMP

ISAKA! CORRI SUBITO QUI!

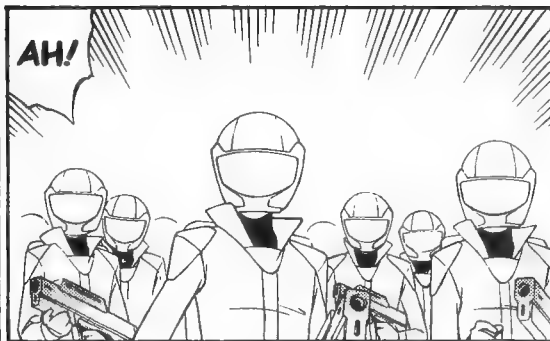
ECCOMI!

BANG

THUD

CRACK

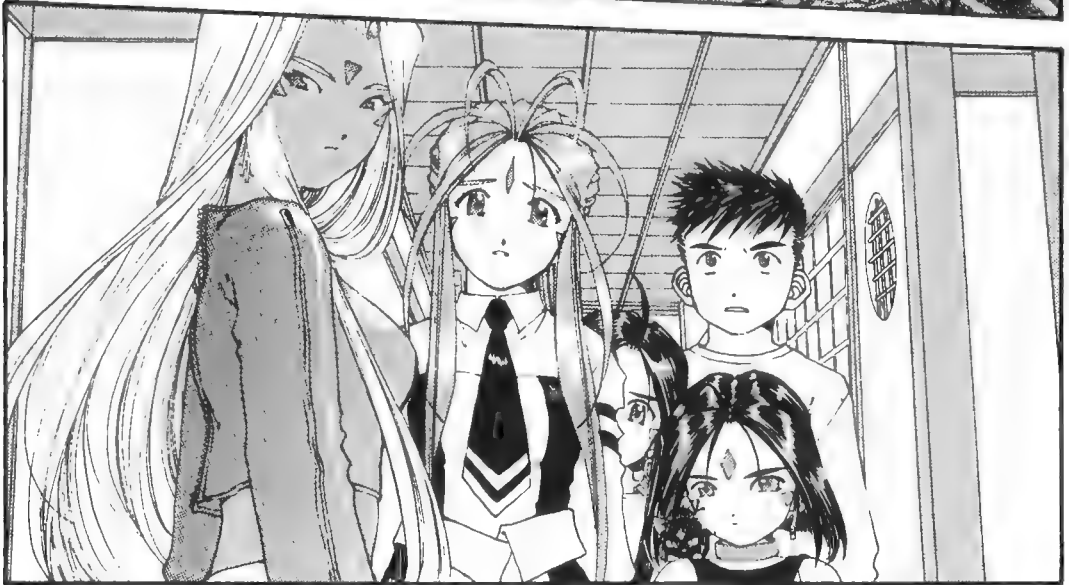
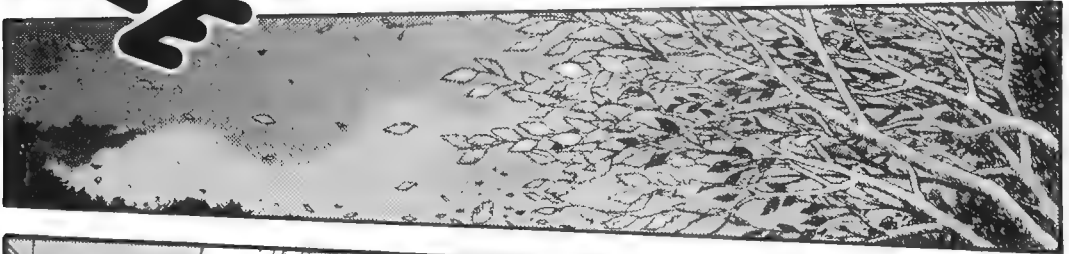
ISAKA!

EXAXXION - CONTINUA

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

IL GRANDE CAPO DEL MONDO DEMONIACO

RRUMBLE
FLASH

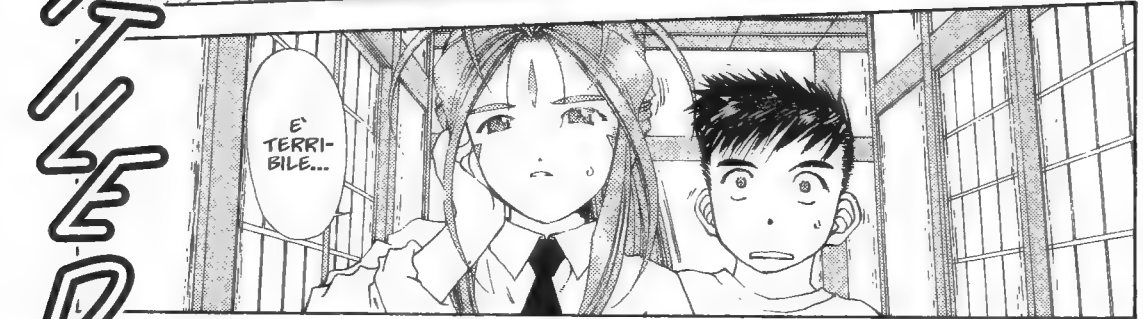
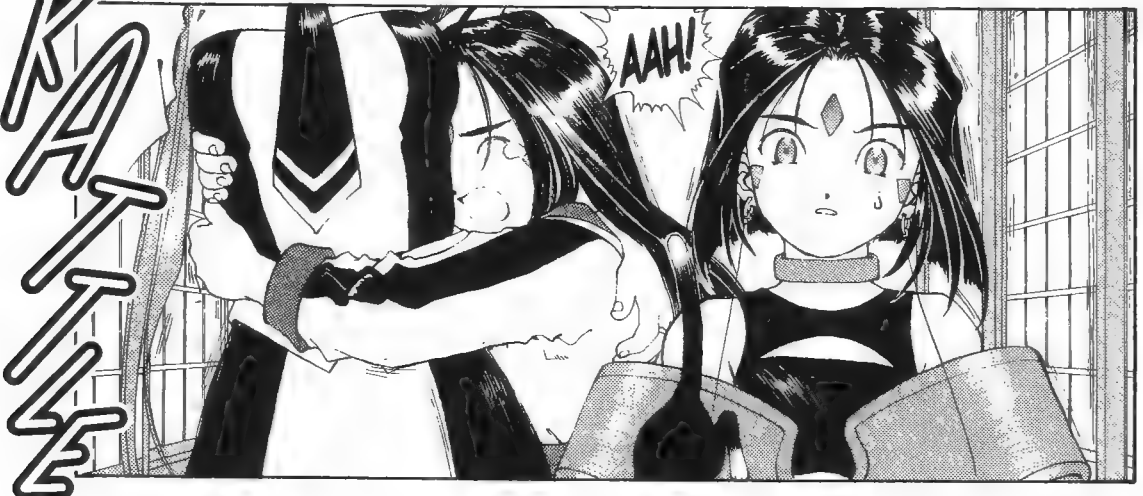
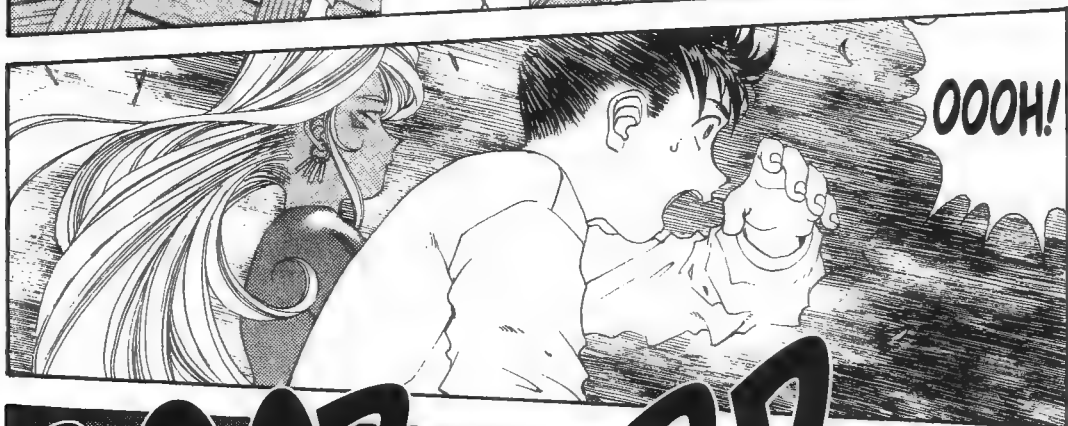
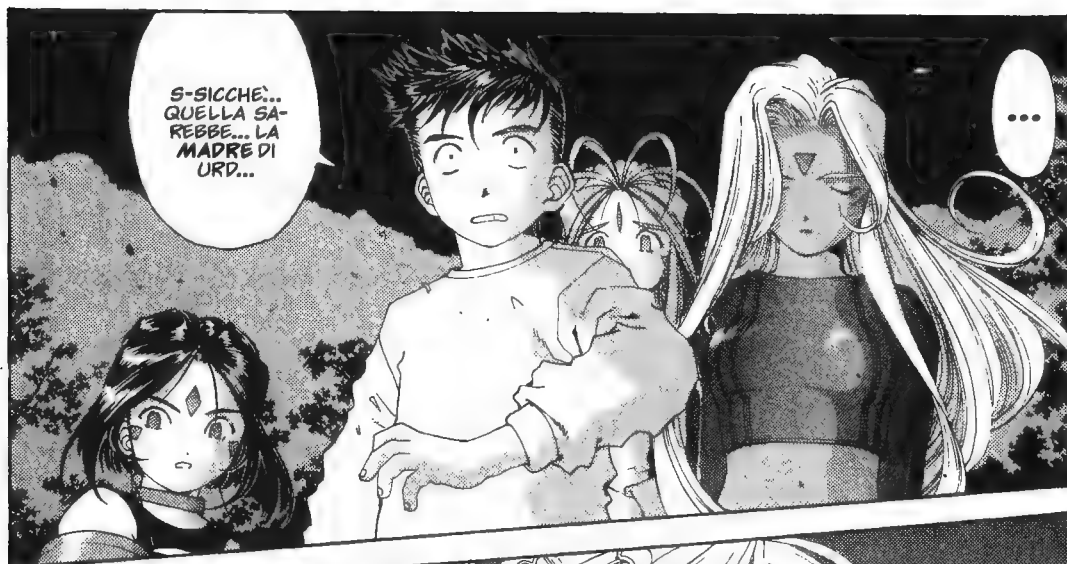
KAKACRAKK
BOOM

BANG
RATTLERATTLE
È ARRIVATA.
È TERRIBILE...
AAH!

OOOH!

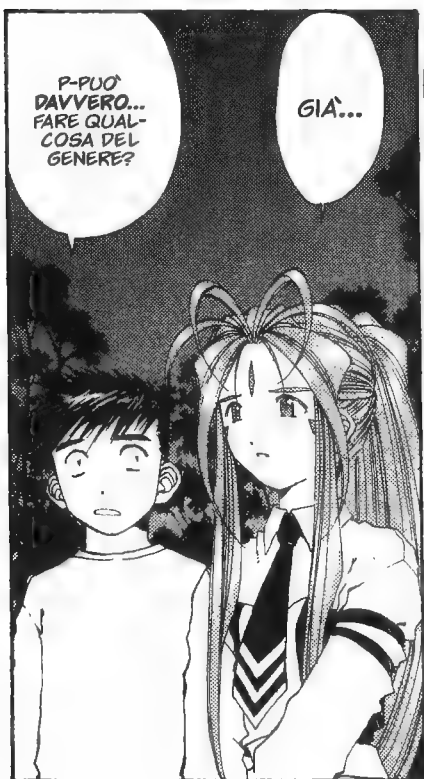
ROOAR RRRR

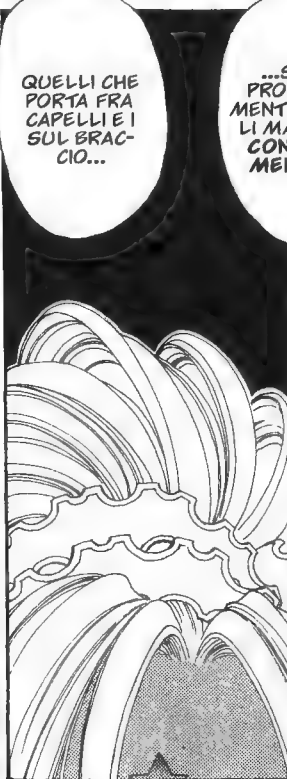
FLASH

S-SICCHE'... QUELLA SAREBBE... LA MADRE DI URD...

...

DA QUANTO TEMPO NON CI VEDEVAMO?!
OH, TI GARANTISCO CHE, MALGRADO LE APPARENZE, HO CERCATO IL PIU' POSSIBILE DI TRATTENERMI, TESORO!
NON POTEVI APPARIRE UN FILINO PIU' SILENZIOSAMENTE?

INFATTI, SE AVESSI AGITO COME MIO SOLITO...

...AVREI **SPAZZATO VIA** L'INTERA CITTÀ!

P-PUÒ **DAVVERO**... FARE QUALCOSA DEL GENERE?

GIÀ...

QUELLI CHE PORTA FRA CAPELLI E I SUL BRACCIO...

...SONO PROBABILMENTE SIGILLI MAGICI DI **CONTENIMENTO**...

QUESTO SIGNIFICA CHE IL SUO **VERO** LIVELLO DI POTERE È... UGH...

ESATTO.
...E TU LA PICCOLA SKULD, VERO?
AH, TU SEI BELLDANDY...
AH...

MMGH!
MA GUARDA! È TALE E QUALE A LUI!
GRAB

HILD...
...LA MADRE DI MIA SORELLA URD...

POSSIBILE CHE QUESTA TIZIA SIA **SUL SERIO** IL CAPO SUPREMO DEL MONDO DEMONIACO?

PIACERE DI CONOSCERLA, SIGNORA HIL...

E TU SEI IL FAMOSO KEIICHI MORISATO, VERO?!
ADESSO NON ESAGERIAMO...
E' TALE E QUALE A URD. VIVE IN UN MONDO TUTTO SUO.
AH... EHM...
OH, MA GUARDA...
LO SAI? MI PIACCIONO DAVVERO I TIPI COME TE!
QUANTO SEI CARINO!

VORREI TANTO SCOPRIRE...

...QUALI **DESIDERI** SI CELANO...

TU SARESTI PEITHO, IL MOTIVO PER CUI MI HANNO CHIAMATO.

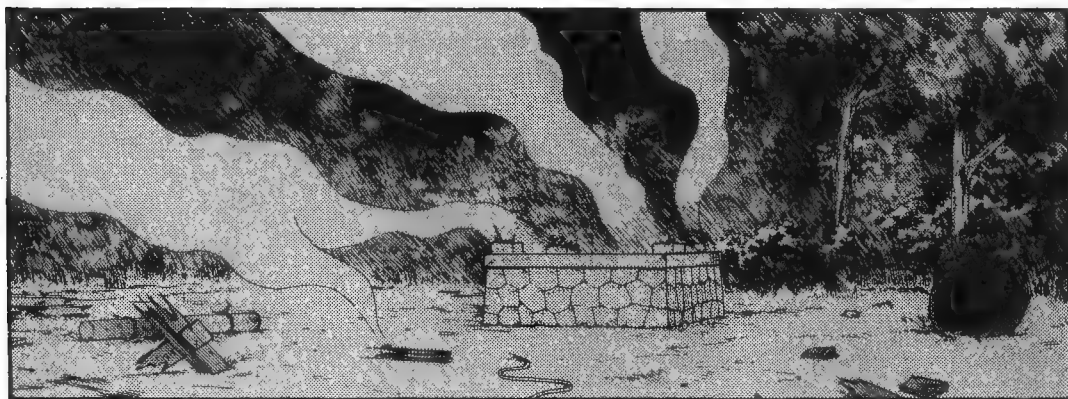
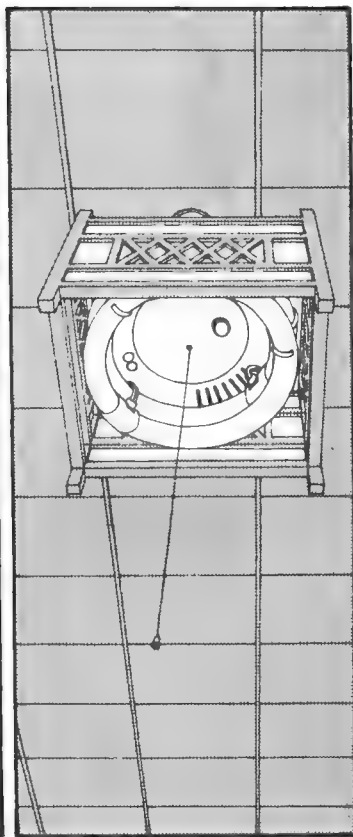
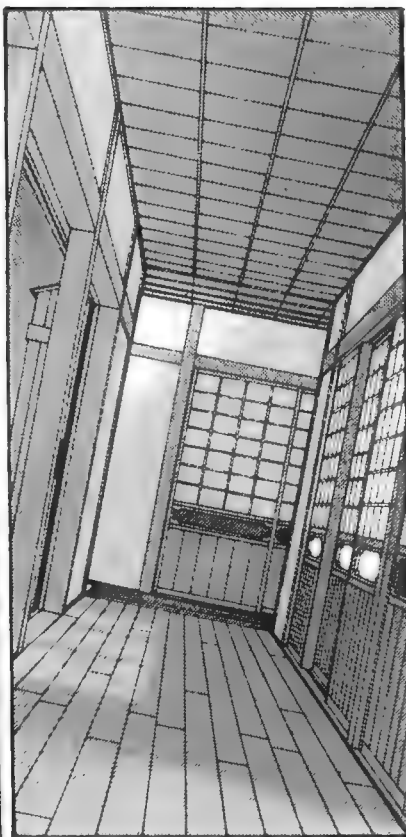
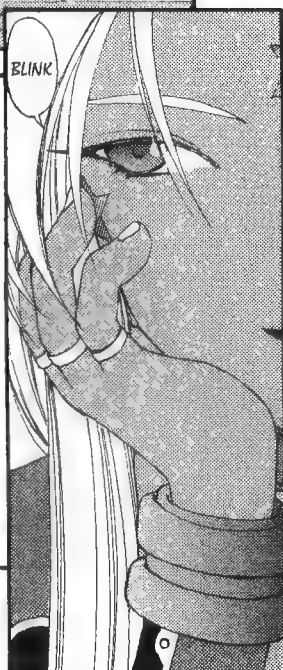
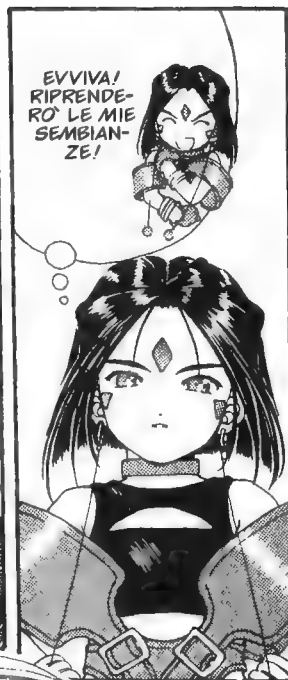
ESATTO!

MA LO SAI CHE ANCHE TU SEI PROPRIO CARINA?

VUOLE SMETTERLA UNA VOLTA PER TUTTE?

...SICCHÈ MI STATE CHIEDENDO DI FARLA TORNARE ALLA NORMALITÀ...
...DICO BENE?

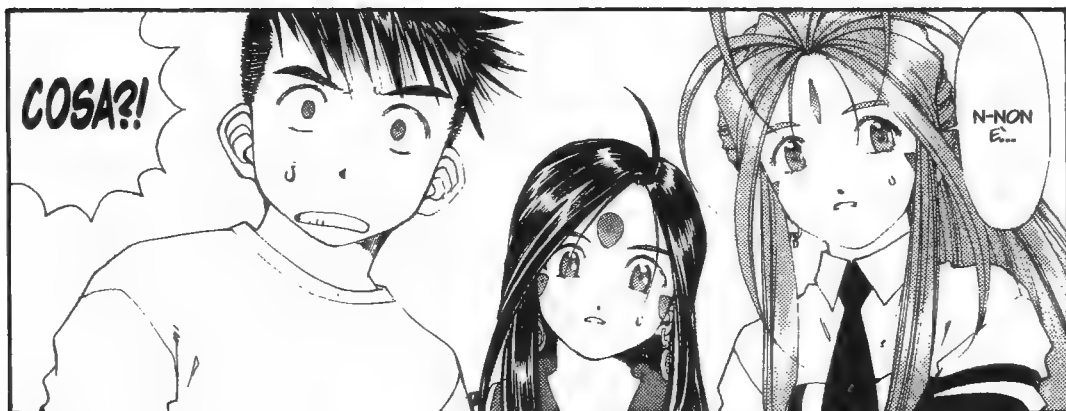
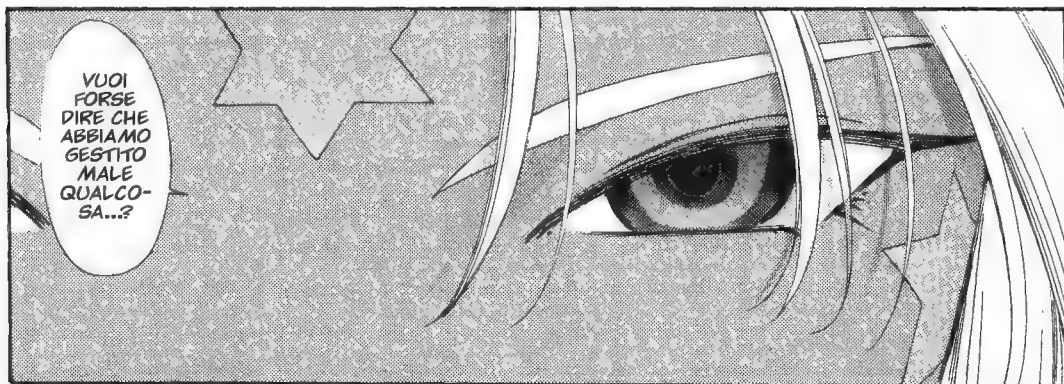
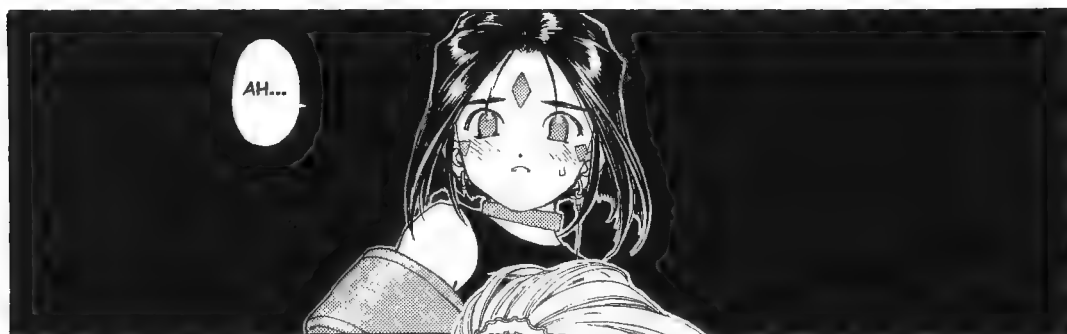
SÌ.

BLINK
PENSO CHE MI SIA DOVUTO.

BE', POTREI ANCHE FARLA TORNARE AL SUO NORMALE ASPETTO...
...
EVVIVA! RIPRENDERÒ LE MIE SEMBIANZE!
...MA SOLO SE ACCETTATE UNO SCAMBIO.
URD DOVRÀ VENIRE CON ME NEL MONDO DEMONIACO!

N-NON È...
COSA?!

E LEI CREDE DAVVERO DI ESSERE NELLA POSIZIONE...
...DI POTERCI IMPORRE UNA CONDIZIONE?!

UFF...
CI AVREI SCOMMESSO...

SE ANCORA NON L'HA CAPITO, È PER COLPA DI VOI DEMONI CHE SONO RIDOTTA COSÌ!

UGH!

VUOI FORSE DIRE CHE ABBIAMO GESTITO MALE QUALCO-SA...?
AH...
IL CON-FLITTO TRA LA STIRPE DIVINA E QUELLA DE-MONIACA NON HA NULLA DI IRREGOLARE.
L'UNICO LIMITE E' QUELLO DI **NON UCCIDERE**, E NOI NON L'ABBIAMO **MAI** FATTO!
E PENSARE CHE ANCHE NELLA FACCENDA DELLA CRISI DEL SISTE-MA YGGDRASIL ABBIAMO SISTE-MATO TUTTO PER BENE...
SONO OFFESA!

PER QUANTO RIGUARDA LE CONSEGUENZE, TUTTO PUO' ESSERE SISTEMATO A SECONDA DEL CASO SPECIFICO.

QUESTO E' IL PRINCIPIO CHE VIGE TRA LE NOSTRE DUE STIRPI. DOVRESTI CONOSCERLO ANCHE TU, **GIUSTO?**

AH...

UGH...

PERCIO', SAPPI CHE IO **NON AVREI AFFATTO L'OBBLIGO** DI ASSUMERMI LA RESPONSABILITA'...

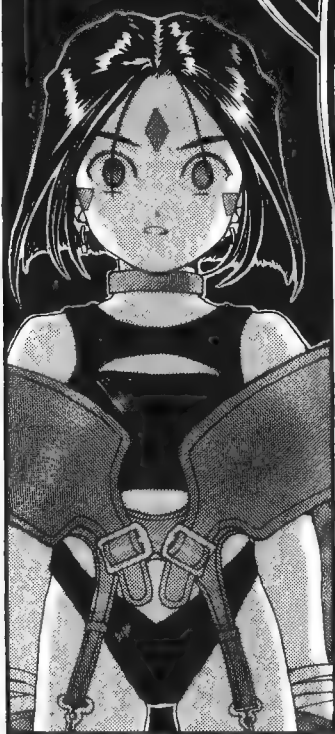
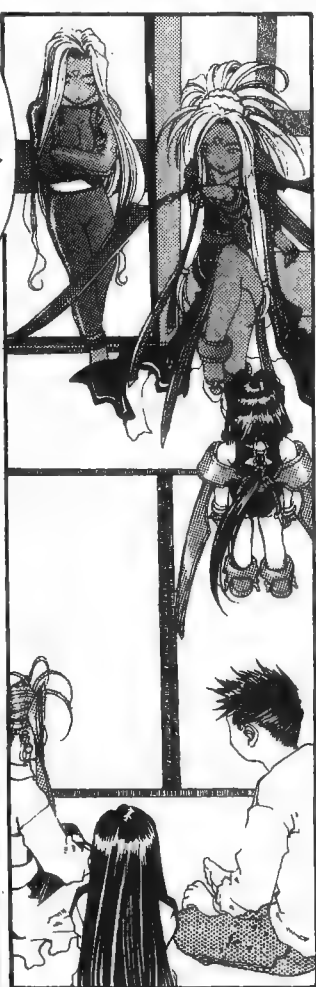
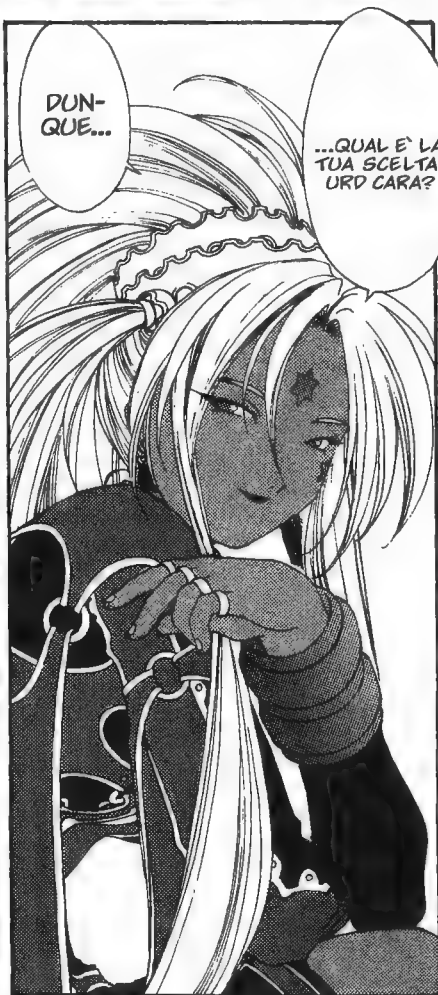
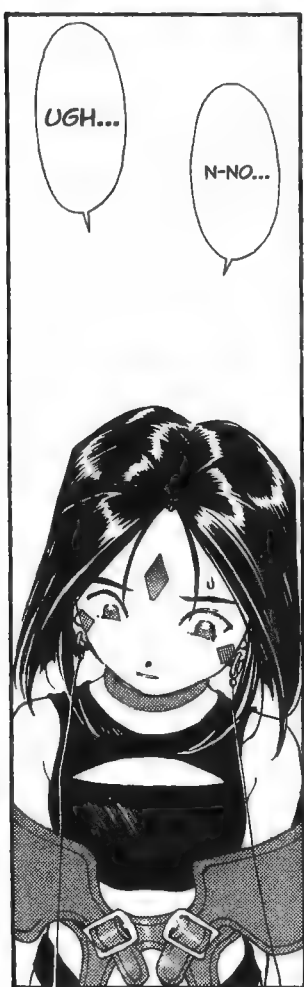
...PER QUESTO CASO...

...

...NE' AVREI LA MINIMA **INTENZIONE** DI FARLO.

...MI HA LETTERALMENTE CONGELATO!
SOLO IL SUO SGUARDO PUNTATO DRITTO SU DI ME...
A-ALLORA E' QUESTA... LA FAMOSA HILD, IL GRANDE CAPO DEL MONDO DEMONIACO...

HO FORSE DET-
TO QUALCOSA
DI SBAGLIATO,
CARINA?

UGH...
N-NO...

DUN-
QUE...
...QUAL E' LA
TUA SCELTA,
URD CARA?

MI DISPIACE, PEITHO...
...MA NON POSSO ACCETTARE QUESTA CONDIZIONE.
OH, MIA DEA! - CONTINUA

Masayuki Kitamichi
POTËMKIN-TERRORE NEL FOLCLORE

WROOOOOO

ROOOOOO

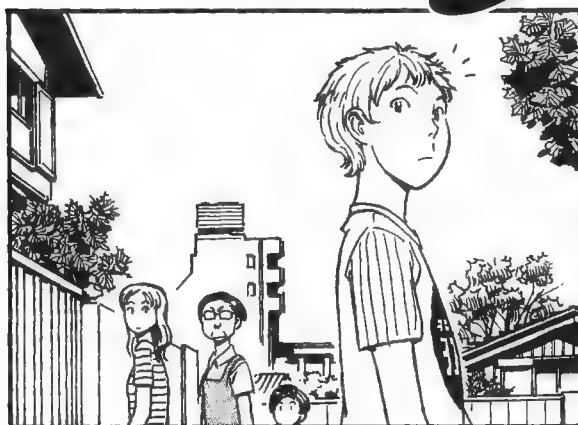
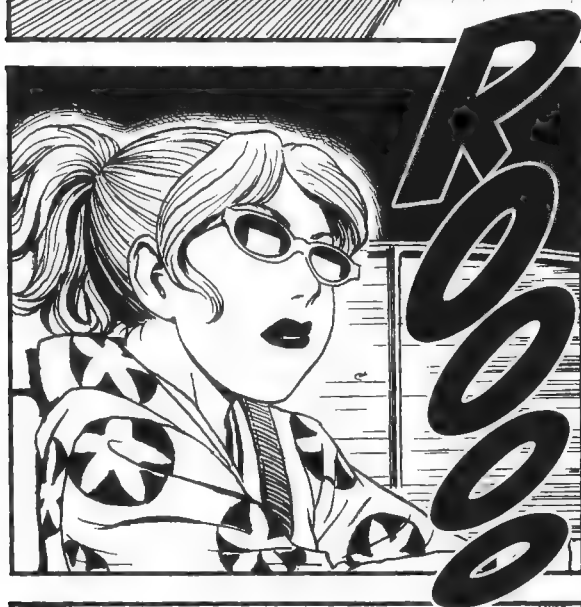
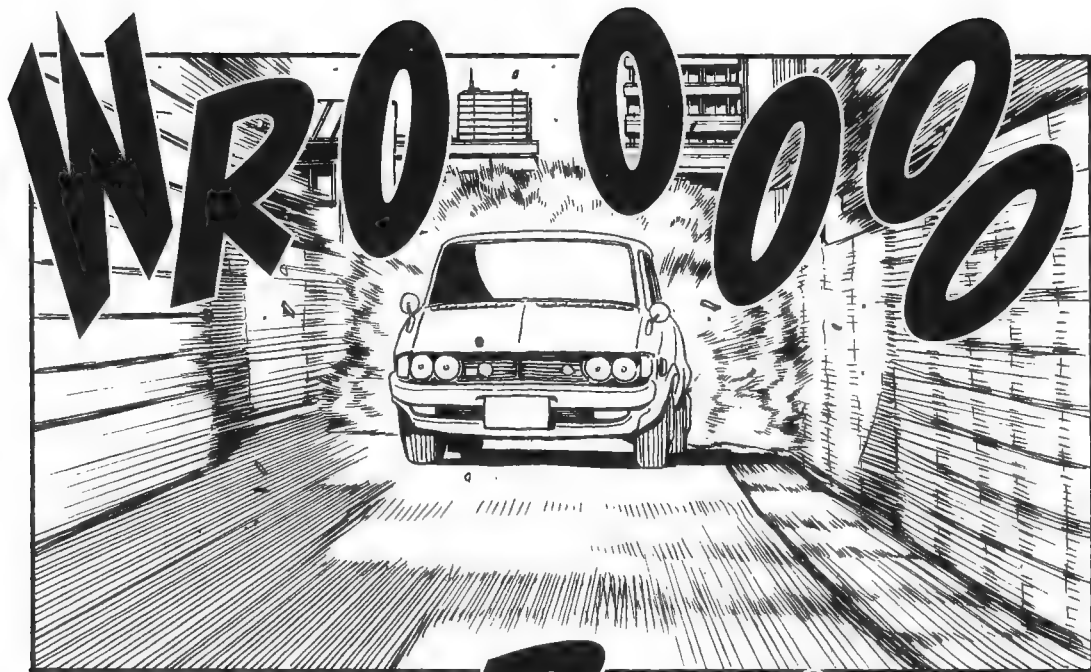
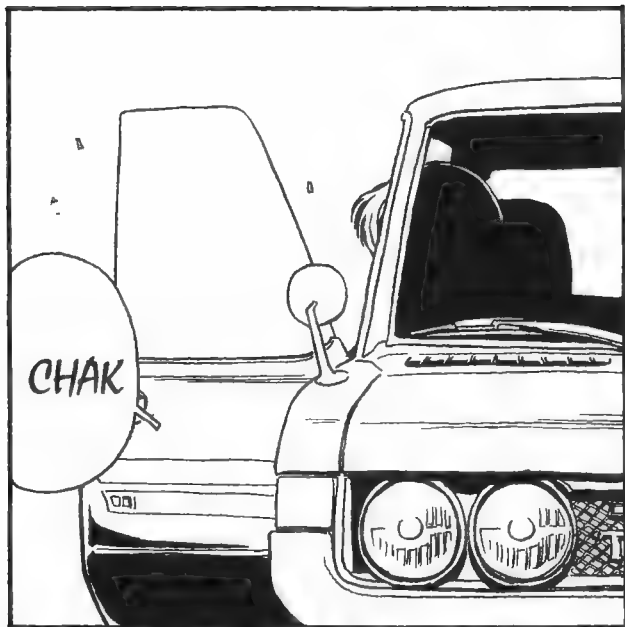
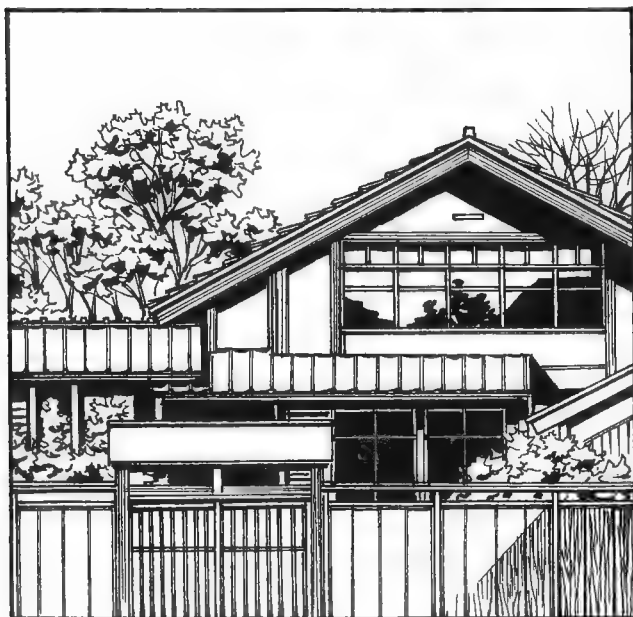
SKREEEEE
ACCI-
DENTI!

CHAK
TAK
FOP
BANDO ALLE CIANCE
WH
UMP
FLAP

MAM-MA, COSA SIGNIFICA IL CARTELLO DI QUELLA SIGNORA?
...BANDO ALLE CIANCE? IN CHE SENSO?

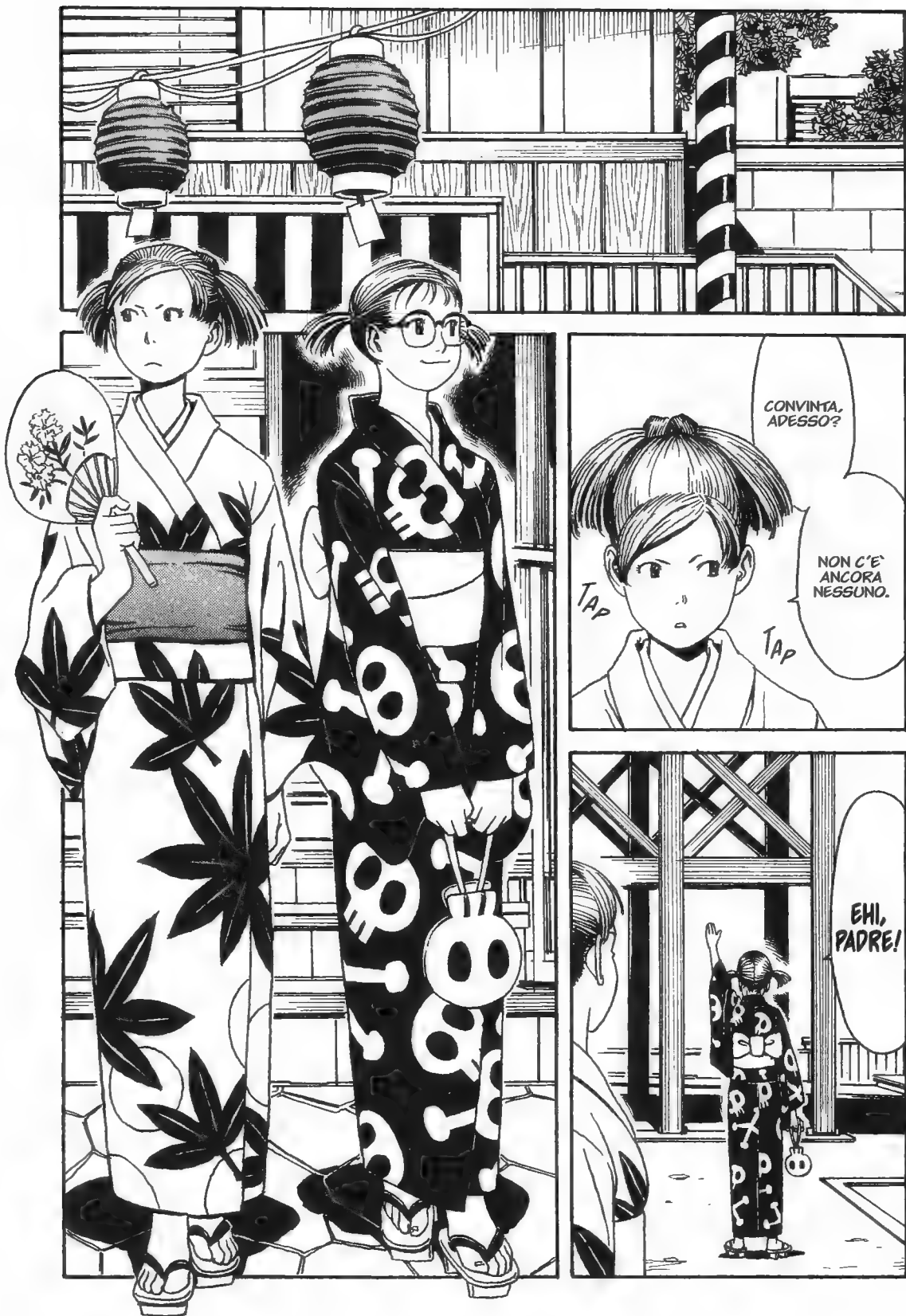
WHUP
SE NON LO SAPETE CERCATEVELO SUL DIZIONARIO!
QUELLA SI' CHE SA IL FATTO SUO...

FLAP

FLAP
FLAP

DUNQUE... AH, ECCO... E` UN MODO DI DIRE CHE SI USA PER RIPORTARE IL DISCORSO ALL'ARGOMENTO INIZIALE...
...DOPO CHE, PER QUALCHE MOTIVO, IL FILO PORTANTE ERA STATO PERSO...
SCRIB
SCRIB
TAP TAP TAP TAP

MA CHE DIAVOLO STAI FACENDO, SORELLINA?!
I COMPITI PER LE VACANZE ESTIVE PUOI FARLI ANCHE IN UN ALTRO MOMENTO!

SE NON CI SBRIGHEREMO, LA FESTA FINIRA'!
MA LO SAI ALMENO CHE ORA E`?!

LA SAGRA NON E` NEMMENO INIZIATA. DEVONO ANCORA MONTARE LE BANCARELLE!
E ALLORA?! POTREBBE FINIRE!

CONVINTA, ADESSO?
NON C'È ANCORA NESSUNO.
TAP
TAP
EHI, PADRE!

DAI, VIENI SU!
AH, SEI TU, MADOKA?
!

MA... VEC-CHIO!
CHE STAI FACENDO LASSÙ IN CIMA?!

STO PREPA-RANDO UN RING! NON SI VEDE?
PERCHÉ, NON LO CAPISCI DA SOLA?

CLANG CLANG
TUMP TUMP
È UN RING RIALZATO, INSTALLATO APPOSITA-MENTE PER L'INCONTRO ALL'ULTIMO SANGUE!
TO-RANGER CONTRO NUOVA GUER-NICCA!

NO, NO, NO!
ASPETTA, SORELLI-NA!
IO ME NE VADO.

MA STIAMO SCHERZANDO?!
ADESSO CAPISCO PERCHÉ ULTIMAMENTE SE NE STAVA STRANAMENTE CALMO... ERA OCCUPATO AD ARCHITETTARE QUESTO STUPIDO PROGETTO INFANTILE...

TU LO SAPEVI, MA NON ME NE HAI PARLATO, VERO?
SÌ!
BE', LO SAI...
SI DICE CHE PER INGANNARE I NEMICI, BISOGNA INGANNARE PER PRIMI I PROPRI AMICI... GIUSTO?

ESATTO!
IL NOSTRO NUOVO PIANO CONSISTE NELL'ATTIRARE I TORANGER SUL RING...
...SEQUESTRANDO DI NASCOSTO I BAMBINI CHE VERRANNO PER LA DANZA FOLCLORISTICA DELLA FESTA DEI MORTI! AH AH AH!
GRIDALO PIÙ FORTE, MI RACCOMANDO! IDIOTA...

SIGNORINA HARUKA!
ASPETTI UN ALTRO PO'!
CLANK
CLANK
FRA CIRCA UN'ORA DOVREMMO AVER FINITO!

D'ACCORDO...
ALLORA FARÒ DUE PASSI QUI INTORNO FINCHÉ NON SARÀ COMPLETATO.
SO CHE FA UN GRAN CALDO, MA FATE DEL VOSTRO MEGLIO!

TAP

...OK?!

STH-UUMP

KRAAAAK

AAARGH!

UAAARGH!

AHIO AHIA

ACCIDENTI! MA CHE DIAVOLO È SUCCESSO?!

I TO-RANGER CI HANNO GIÀ SCO-PERTO?!

FI//////////////

KRAPOP PAPOP
POP POP POP
POP
OOOH! WOW!

CLAP
CLAP
CLAP
CLAP

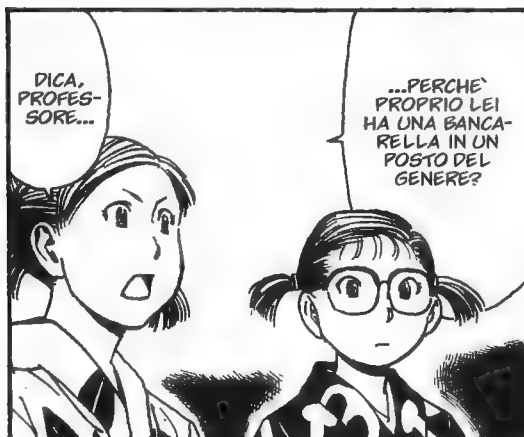
POP
POP
INIZIA AD ARRIVARE UN SACCO DI GENTE...

SORELLINA! SORELLINA!
PRENDIAMO UNA MELA CARAMEL-LATA!
VUOI MANGIARE ANCORA? SEI SENZA FONDO...

DUE MELE CARAMELLATE, PREGO.
BUONASERA.

COSA?! I-IL PROFESSOR MIYAUCHI?!
DUE MELE CARAMELLATE IN ARRIVO.

ECCO, VERAMENTE... NE BASTANO DUE...
ECCO QUA. TRE MELE, MILLE YEN PRECISI.

...E' STATO UCCISO POCO FA DA UN MEMBRO DELLA YAKUZA. (RISATA)
IL PROPRIETARIO DI QUESTA BANCARELLA, CHE E' UN MIO VECCHIO AMICO...
OH, BE'...
NON MI SEMBRA IL CASO DI METTERSI A RIDERE!
E POI... E POI LEI NON STA RIDENDO!

...PERCHE' PROPRIO LEI HA UNA BANCARELLA IN UN POSTO DEL GENERE?
DICA, PROFESSORE...

* IL PUPAZZO-CONTROFIGURA DEL PROF. MIYAUCHI. KB

GUARDA GUARDA... QUESTO TIPO È ANCORA VIVO...
UN VERO OSSO DURO, EH?

...UH-OH!
SONO DUE YAKUZA...

IL NOSTRO CAPO VUOLE PARLARE CON TE DI PERSONA.
GIÀ, SOLO UN MOMENTO. VIENI CON NOI.

...E SE MI RIFIUTASSI?

CHAK
IN QUEL CASO, RIDURRÒ IL TUO CORPO IN TANTI PEZZETTINI, E LO GETTERÒ IN PASTO AI PESCI ROSSI...

MI RIFIUTO!

PROFESSOR MIYAUCHI!
M-MA...

ACCOMPAGNATEMI DA LUI IMMEDIATAMENTE!
COS...?! N-NON HO CAPITO... VIENI O NON VIENI?

COSA SIGNIFICA (CONVESSITÀ)?!
NON PREOCCUPATEVI. PER ME NON C'È ALCUN PROBLEMA. (CONVESSITÀ)

FFFH

NON TI AVEVO MAI VISTO PRIMA, DA QUESTE PARTI...
SENTIAMO, A QUALE CLAN APPARTIENI?
SONO DELL'ISTITUTO SCOLASTICO RYUSEI, CLASSE 2-A.
LA FAMIGLIA RYUSEI, DUNQUE?
MASA SPIEGAMI TUTTI I DETTAGLI!
AH, ECCO...
QUESTO TIPO TERGIVERSA DICENDO COSE INSENSATE...

UN ONESTO LAVORATORE NON SI COMPORTA COSÌ.
SEI UN VAGABONDO?

SORELLINA!
DA QUESTA PARTE!

GUARDA... CHE BRUTTA SITUAZIONE!
È COMPLETAMENTE CIRCONDATO DA YAKUZA... (CONVESSITÀ)
SMETTILA DI PARLARE COME LUI!

CHE GUAIO... DOBBIAMO FARE SUBITO QUALCOSA PER IL PROFESSORE, ALTRIMENTI LO CONCERANNO PER LE FESTE!
NO, ASPETTA SORELLINA!

FORSE QUESTA POTREBBE ESSERE UN'OTTIMA OCCASIONE PER SCOPRIRE LA VERA NATURA DEL PROFESSOR MIYAUCHI!
LA... SUA VERA NATURA...?

HAI NOTATO ANCHE TU CHE IL PROFESSORE HA QUALCOSA DI MISTERIOSO, NO?

NIENTE NIENTE, VA A FINIRE CHE CONTRO OGNI NOSTRA ASPETTATIVA, E' IN REALTÀ UN **ATROCE** PEZZO GROSSO DELLA **MALAVITA...**
TU VEDI TROPPI FILM!

VOGLIO VEDERE ALMENO UNA VOLTA QUELLA SUA ESPRESSIONE IMPASSIBILE MENTRE SI SCIOGLIE!
MA NON HAI NIENTE DI PIÙ INTERESSANTE DA FARE?!

TAK TAK

COMUNQUE SIA, GIOVANE, APRI BENE LE ORECCHIE...
CHIUNQUE DESIDERI SVOLGERE UN'ATTIVITÀ DI COMMERCIO NEI DINTORNI, SA BENE CHE GLI CONVIENE PORTARMI RISPETTO.

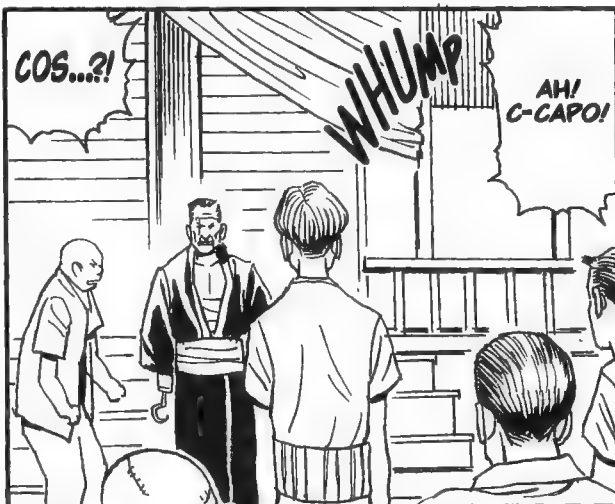
LO DICO PER IL TUO BENE.
PUOI SCUSARTI PER IL TUO ATTEGGIAMENTO LASCIANDOMI **TUTTO** QUELLO CHE SEI RIUSCITO A **TIRARE SU** OGGI.

FLIP
PARLAVO IN SENSO FIGURATO! SOLDI, CAPISCI?! METTI VIA QUELLA MELA CARAMEL-LATA!

NON TI AGITARE TANTO...
IL CAPO DI UNA FAMIGLIA YAKUZA DO-VREBBE AVERE UN ATTEGGIA-MENTO POSATO, COME IMPONE IL RUOLO...

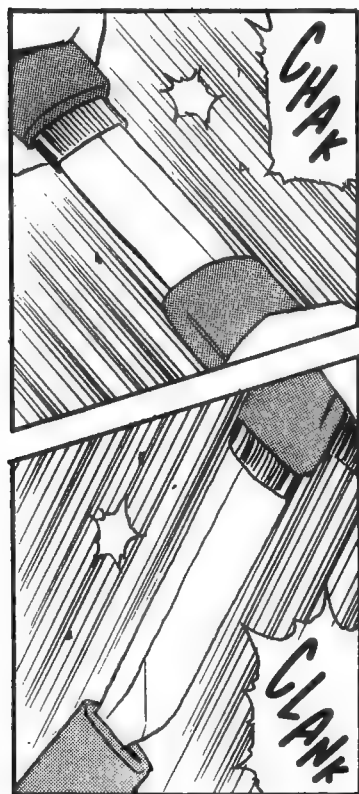
GRR
C-COSA VORRESTI DIRE?!

HO SENTITO CHE ULTIMAMENTE GUADAGNI QUALCHE SPICCIOLO IN PIU' SPACCIANDO DROGA AI BAMBINI...

COS...?!
WHUMP
AH! C-CAPO!

VUOI DIRE CHE...
..TU SARESTI UN PIEDI-PIATTI?!

SONO UNO SBIRRO.
NO.

E QUESTA COSA SAREBBE?! UNA PRESENTAZIONE O UNA SIGLA D'APERTURA?!
E, PER GIUNTA, DI QUEL GENERE ENTUSIASTA E SOLITARIO, DALL'ANIMO CANDIDO.

CAPO... SE VOGLIAMO UCCIDERLO, QUESTO È IL MOMENTO GIUSTO!
INOLTRE, SE LO FACCIAMO QUI, NESSUNO SCOPRIRÀ CHE SIAMO STATI NOI!

RASSEGNATI!
MALEDETTO!

CHAK
CLANK

LI HA FATTI ARRABBIARE SUL SERIO!
OH, ACCIDENTI!

CLOP CLOP
CLOP
ASPETTATE!
CLOP CLOP

WHUP
QUELL'UOMO NON E' AFFATTO UN AGENTE DI POLIZIA!
E' UN SEMPLICISSIMO INSEGNANTE DI MUSICA!

UNA SUA COMPAGNA?!
E TU CHI SEI?!

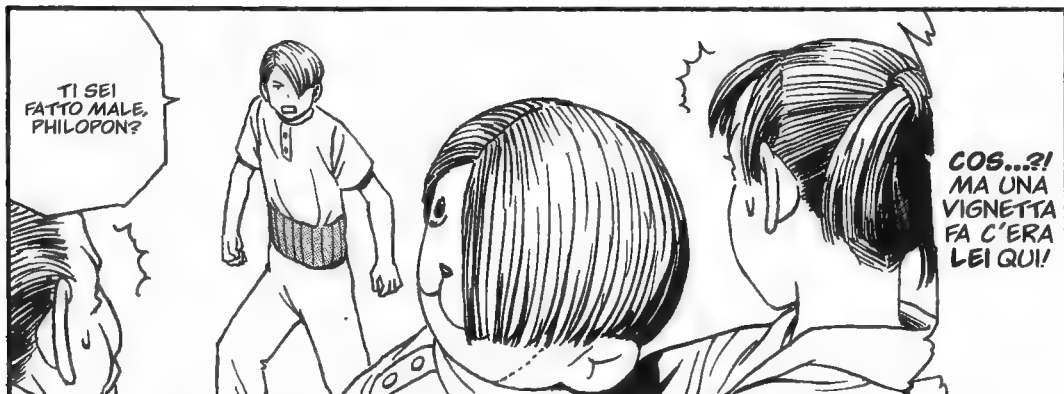
BLINK
UGH! N-NO... I-IO...

COSA?!
PIACERE!
...SONO UN COLPO DI SCENA UTILE AD ALLUNGARE I TEMPI...

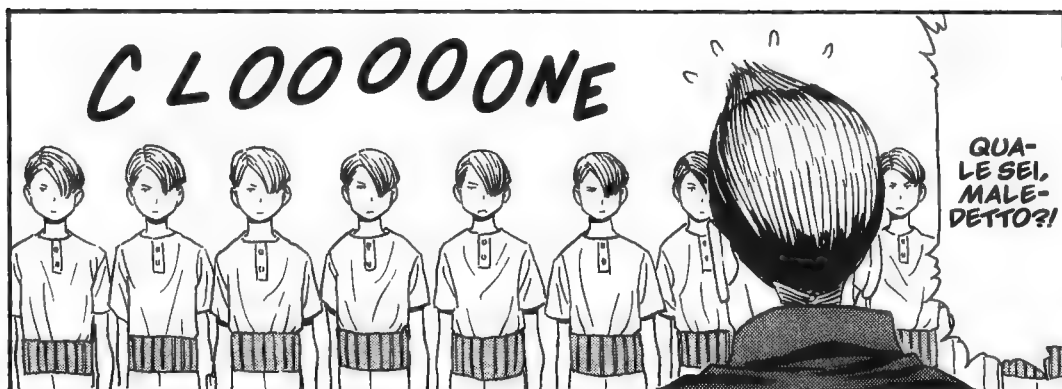
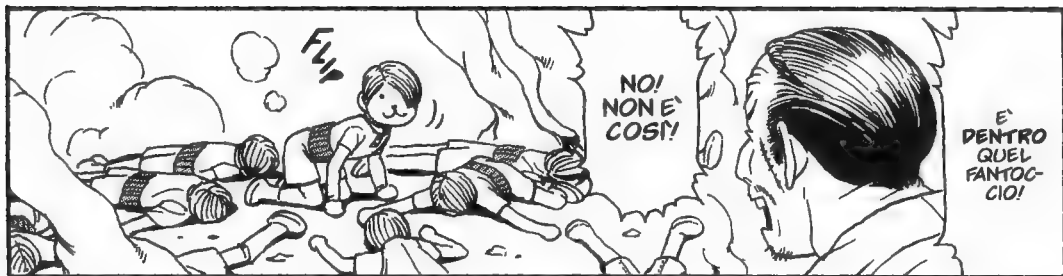
SALVE. IO SONO UN ULTERIORE COLPO DI SCENA PER ALLUNGARE DI UN ALTRO PO' I TEMPI.
VOI CI STATE PRENDENDO IN GIRO!

DANNAZIONE!
ORMAI QUALUNQUE IDIOTA SI BEFFA DI NOI!

COSA?!
NON IMPORTA CHI SIATE! VI AMMAZZEREMO TUTTI QUANTI!

WHUP
?!
PROFESSORE!
SLOCK
TAP TAP TAP TAP
CREPA!

TI SEI FATTO MALE, PHILOPON?
COS...?! MA UNA VIGNETTA FA C'ERA LEI QUI!

CHE RAZZA DI TECNICA HAI USATO?!
MALE-DETTO!

DOVE SARÀ L'ORIGINALE?!
MA QUANTI DIAVOLO NE HA?!
ANF
ANF

SZOCK
HIAAH!
SLASH
HUAH!
SZOCK
HIEEH!
SZOCK
HUOO!

SONO QUI.
UH?!

CLOOOOONE
QUALE SEI, MALEDETTO?!

AHAHAHAHAH
...E PER GIUNTA, COME AL SOLITO, RIDE SENZA RIDERE...

FLIP

BOOOM
SSSHHH
ACCIDENTI!

COUGH
COUGH
COUGH
AH!
MA COSA...?!
È... È SPARITO!

POTEMKIN - CONTINUA

Makoto Kobayashi

GOBLIN

DI NUOVO, PER AMORE

WROOOOOOO
WROOOOOOO

SKREE

CHAK

BZZZ
BZZZ
SLAPT
ACH
GNAM
GLUP

AHH, MIA CARA GOBLIN...
SEI LO SPIRITO FELINO PIÙ BEL-LO DEL MONDO INTERO, MA SEI ANCHE UN PO' VIOLENTA E STUPIDA...
EPPU-RE IO SONO IN GRADO DI SOPPORTARE QUALUNQUE TUO DIFETTO... SIAMO FATTI L'UNO PER L'ALTRA...
OGGI È IL GIORNO...
...IN CUI TU PERDERAI LA TESTA PER ME. CRAH CRAH CRAH!
MM...
LALLÀ LALLÀ!
E UN DUE TRE! UN DUE TRE!
ACCI-DENTI...
STA ARRIVAN-DO UN UMANO!

ZUM PAPPÀ PAPPÀ!
UN DUE! UN DUE!
...
MH?!

CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA
CRA

CRA CRA CRA CRA CRA CRA!

CRA CRA CRA CRA CRA CRA!

CRA CRA CRA CRA CRA CRA CRA!

CRA CRA CRA CRA CRA CRA!

SONO VENUTO A PRENDERTI...

...GOBLIN!

LEVATI DI TORNO, BATRACE.
...

NON HO ALCUNA INTENZIONE DI SPOSARE UNO SPIRITO!
IO HO INTENZIONE DI UNIRMI IN MATRIMONIO CON UN ESSERE UMANO!

M-MA... SE TI INNAMORASSI DI UN ESSERE UMANO, FINIRESTI PER DIVENTARLO ANCHE TU!
SO BENISSIMO QUESTO GENERE DI COSE... PER CHI MI HAI PRESO?

MA... GLI UMANI SONO DESTINATI A INVECCHIARE E MORIRE!

POSSO ASPETTARE ANCHE UN SECOLO O DUE, PUR DI TROVARE L'UOMO STUPENDO CHE SOGNO PER ME.
QUANDO INCONTRERÒ QUELL'UOMO, SARÒ DISPOSTA ANCHE A MORIRE, PUR DI RESTARE CON LUI!

FLASH
T-UP

...TAN-TO DA NON SEMBRARE NEMMENO PARTE DI QUESTO MONDO.
ERA BELLIS-SIMA...

ALLORA, SEI CERTO CHE LA RAPINATRICE DEL TUO MINIMARKET...
...FOSSE UNA DONNA COI CAPELLI ROSA?!
...

NON M'IMPORTAVA DI NIENTE... NEANCHE SE MI AVESSE UCCISO...
HO PROVATO... UN IMMENSO PIACERE...

...

E QUANTO ERA IMMENSO, IL PIACERE CHE HAI PROVATO?

ERA COME... VEDIAMO UN PO'...
UHM...

TIPO... TIPO...
...ONANISMO...? COSÌ PIACEVOLE...?

...
...
...
ORA BASTA!
ANDIAMOCENE, ARITA!

SE NON FACCIAMO QUALCOSA SUBITO, CHISSÀ COSA COMBINERÀ ANCORA?!
E VA BENE!
CONDUCI LE INDAGINI COME TI PARE, PER QUESTO CASO!
MA TE LO RIPETO...
...ADESSO HO LA TESTA OCCUPATA DALL'ASSASSINIO DI UN POLIZIOTTO!

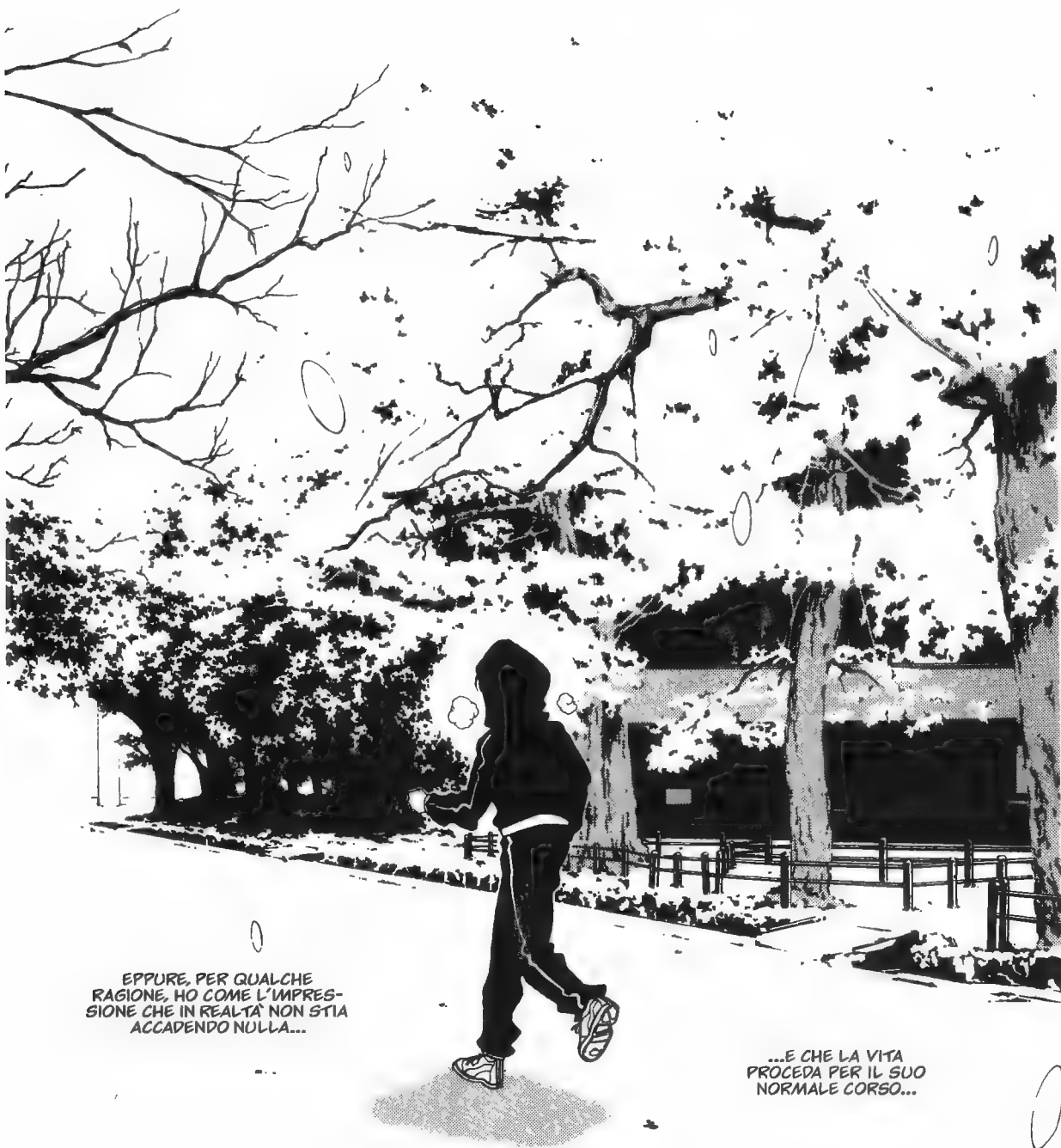
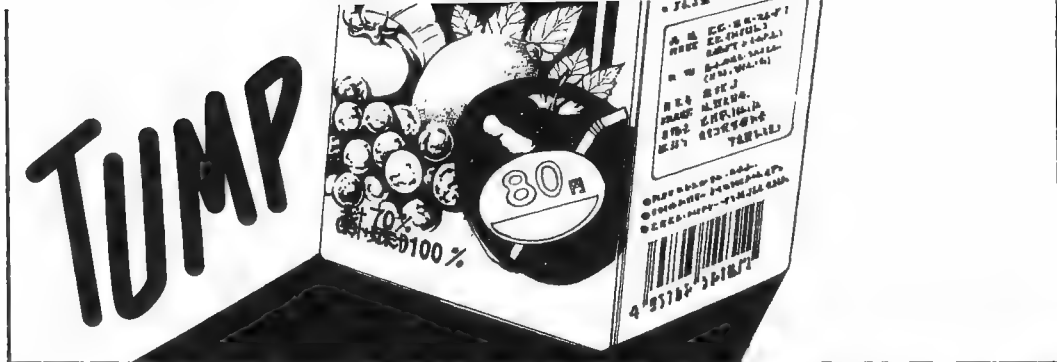
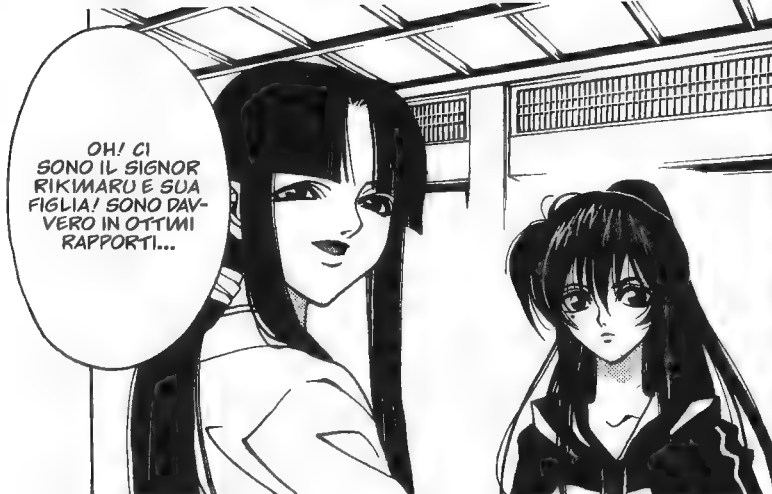
GUARDA QUESTA.
...
SIAMO IO E IL DEFUNTO AGENTE KAZAMA, ALL'EPOCA DELL'UNIVERSITÀ.
深大
深大

KAZAMA ERA FORTISSIMO... NON SONO MAI RIUSCITO A VINCERE NEANCHE UNA VOLTA, NEI DODICI INCONTRI IN CUI CI SIAMO AFFRONTATI...
ERAVAMO GRANDI AMICI, E IO LO STIMAVO PROFONDAMENTE!

NON POSSO LASCIAR PERDERE, PER NESSUN MOTIVO!
CHIUNQUE SIA STATO A UCCIDERE KAZAMA, GIURO CHE LO AMMAZZERÒ CON LE MIE MANI!

GOBLIN - CONTINUA (7 DI 14)

Satoshi Shiki
KAMIKAZE

Satoshi Shiki
KAMIKAZE
INTERLUDIO
EPPURE, PER QUALCHE RAGIONE, HO COME L'IMPRESSIONE CHE IN REALTÀ NON STIA ACCADENDO NULLA...
...E CHE LA VITA PROCEDA PER IL SUO NORMALE CORSO...

DOV'È LA SIGNORA? È USCITA PRESTO, STAMATTINA?

QUANTE VOLTE AVRÀ CAMBIATO ISTITUTO, FI-NO A OGGI?

QUELLA RAGAZZINA CREA PRO-BLEMI IN OGNI SCUOLA CHE FREQUENTA!

BAU BAU BAU

QUA QUA QUA

MIAO

...CHE QUESTA NORMALITÀ CONTINUASSE PER SEMPRE.

SÌ, VA BENE.

E` SOLO CHE...
DA PARTE NOSTRA, VISTO CHE TENIAMO IN MASSIMA CONSI-DERAZIONE LA PERSONALITÀ DEGLI STUDENTI, COME SCUOLA PRIVATA, DIREI CHE NON C'E' NESSUN PROBLEMA.
HO SENTITO CHE HAI OTTE-NUTO OTTIMI RISULTATI ANCHE NEGLI ESAMI.

BAU

...PREFERIREMMO CHE DA DOMANI NON PORTASSE PIU` CON SE` GLI **ANIMALI**, A PRESCINDERE DAL FATTO CHE LE SIANO ESTREMAMENTE AFFEZIONATI!

QUA QUA

AAAAH

BAU BAU

MANCO MORTA.

EH EH EH

URGH

TRENO IN ARRIVO SUL BINA-RIO TRE.
RIIIIIIIING
SIETE PREGATI DI ATTENDE-RE DIETRO LA LINEA BIANCA.

PSSSH

ECCO...
ORA...

...NEL MIO CAMPO VISIVO NON C'E' PIU' NES-SUNO.
E' COME SE TUTTI FOSSERO SPARITI.

COME SE NON
CI FOSSERO...

COME SE NON CI FOSSERO PIU...
PIU...

STUPIDA MOCCIOSA!
BASH

THUD
ALLORA?! PIANGI ALMENO UN PO'!
THUMP
MI FAI SCHIFO!

ADESSO BASTA, RYOKO! SE ESAGERI RISCHI DI AMMAZZARLA...
RISCHIAMO SECCATURE CON LA LEGGE PER UNA COSA DEL GENERE, PERCIO` VEDI DI PIANTARLA.

RIPENSANDOCI ORA, FORSE SI ERANO AC-CORTI PER ISTINTO...

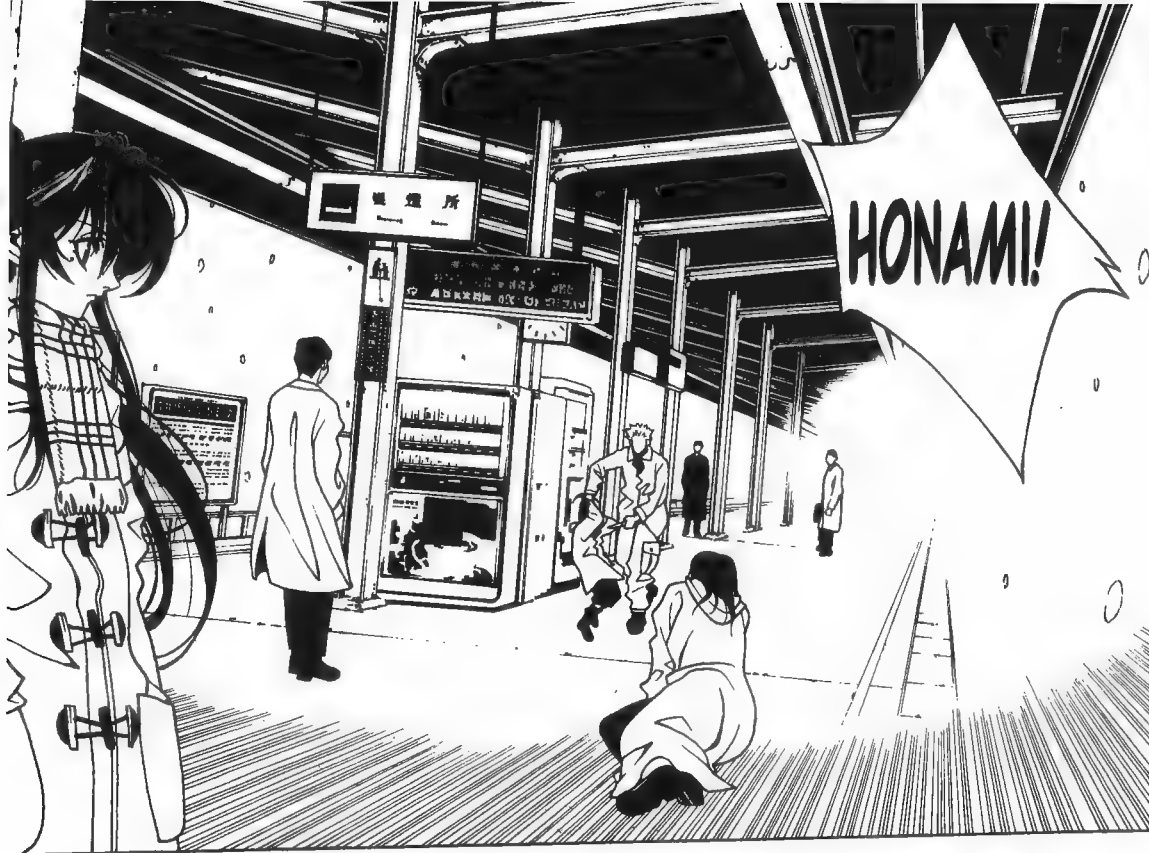
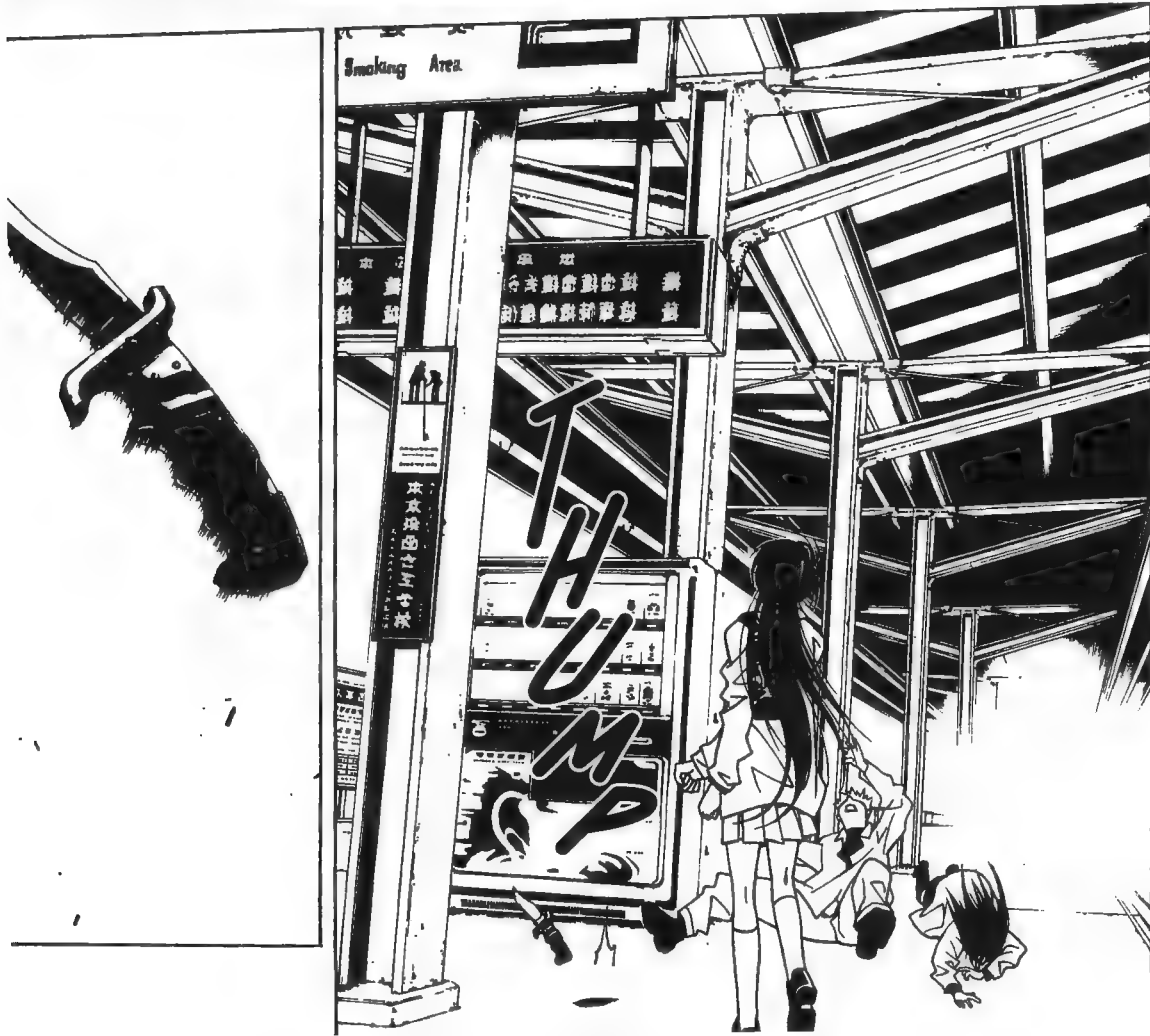
...CHE IO APPARTENEVO A UN'ALTRA SPECIE... CHE ERO **DIVERSA**...

HONAMI!

DOPO TUTTO QUESTO TEMPO... PERCHÈ DICI CHE NON PUOI METTERTI CON ME, MIEKO?!
È PER QUESTA MOCCIOSA?!
IL MOTIVO È PERCHÈ C'È QUESTA MOCCIOSA, VERO?
AHIA!

QUALCUNO AIUTI MIA FIGLIA!
VI PREGO!

AH AH...

BASTERÀ CHE QUESTA MOCCIOSA SPARISCA, GIUSTO?!

ADDIO, PICCOL... UGH!
THUD
Smoking Area
THUMP

NESSUNO PUÒ PERMETTERSI DI DIRE...

...CHE UN'ALTRA PERSONA NON HA IL DIRITTO DI ESISTERE...

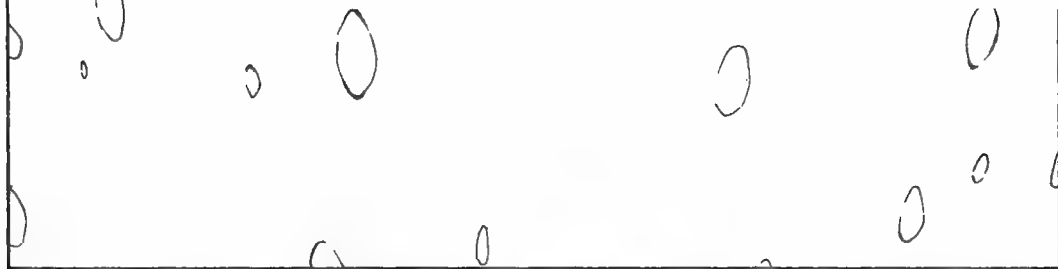
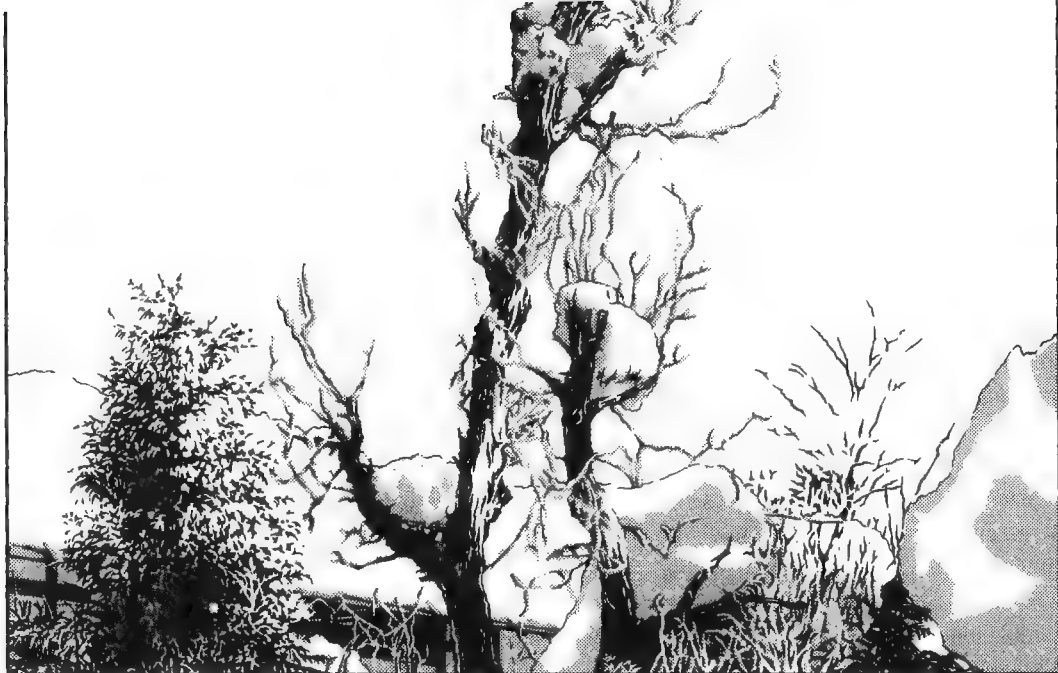
ALLORA TI AMMAZ-ZERÒ PER PRI... UGH!
THUD

AH, HO CAPITO!
SEI STATA INGAGGIATA DA MIEKO!
CHE DIAVOLO VANEGGI?! CHI SEI, TU?!

PER UNO COME TE È PERICOLOSO ANCHE SOLO FARE UN'AFFERMAZIONE DEL GENERE, DAVANTI A UNA MIA COMPAGNA...

KAEN-GUMA...

TU SENTI MAI CHE QUALCUNO ABBIA BISOGNO DI TE?
UH?
DIMMI, KAENGUMA...
NOI ABBIAMO PERSONE IN CUI POSSIAMO RIPORRE FIDUCIA.
UH?
PERCHE'? TU HAI QUESTA SENSAZIONE, AIGUMA?
SE VUOI CHE QUALCUNO ABBIA BISOGNO DI TE, DEVI DESIDERARE PRIMA DI TUTTO DI POTERE ESSERE D'AIUTO A QUEL QUALCUNO.
SERVIAMO IL SIGNOR HIGA E LA SIGNORA KAEDE, CHE CI HANNO DATO UN POSTO DOVE POTER VIVERE.

E PER FARLO, CHIUN-QUE DOVESSIMO AFFRONTARE, NOI COMBATTEREMO SCHIERANDOCI DALLA PARTE DI CHI CI HA AIUTA-TO... GIUSTO?!

SIGNO-
RINO!

SIGNO-
RINO!

IL SIGNOR DAIDARA MI MANDA A DIRLE CHE FRA POCO PRANZE-REMO!
SIGNO-
RINO!

FROP

ARRIVO SUBITO!

KAMIKAZE - CONTINUA

Makoto Kobayashi - **MICHAEL** - MICHAEL ON STAGE

CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP

PLIN PLON
PLIN PLON
...E PIU' O MENO, E SUPPERGIU'...

...E GROS-SOMODO, E QUA E LA'...
OH...
PSST PSST

AH AH AH!

LA-LA-LA...
MUMBLE MUMBLE
MUMBLE MUMBLE

...E VEDO IL TUO SGUARDO...

TUMP
TUMP
TUMP

AH AH AH AH AH AH!
RIECCOLO! E' SEMPRE QUEL GATTO!
PSST PSST

AH AH AH AH AH AH!
CHE CARINO!
CLAP CLAP CLAP

PERCIO' L'AMORE E'...

BZZZ
SPROING
MIAO!

AH
AH AH
AH AH
AH AH
AH!
MIAO!
BZZZ
FORZA!
CE LA PUOI
FARE!

SPATT
MIAO!

WHAP
AGH!

BRAVO!
FANTA-
STICO!
INCRE-
DIBILE!
WOW
FWIIIT
WOW
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP

FLIP
BZZZ

MIAU
MIAU
MIAU!
ZOMP
BZZZ

MIAO!
AGH!
GRAB

CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP
GRANDIOSO!
YEEAH!
FIIIIIII
WOW
WOW!

TUMP

SÌ, VO-
GLIAMO
IL BIS!
ANCORA!
OH,
NO!

BIS!
CLAP
BIS!
CLAP
BIS!
CLAP
BIS!
BIS!
BIS!

MICHAEL - CONTINUA

QUESTA FOTO E' STATA LASCIATA DA UN ESPLORATORE DISPERSO SULL'HIMALAYA...

SECONDO IL **DOTTOR PEARLMAN**, PROFESSORE ONORARIO DELL'UNIVERSITÀ DI CAMBRIDGE, SI TRATTA SENZA ALCUN DUBBIO DI ALESSANDRIA, LA CUI UBICAZIONE E' AVVOLTA NEL MISTERO DA BEN DUEMILA ANNI.

Masashi Tanaka

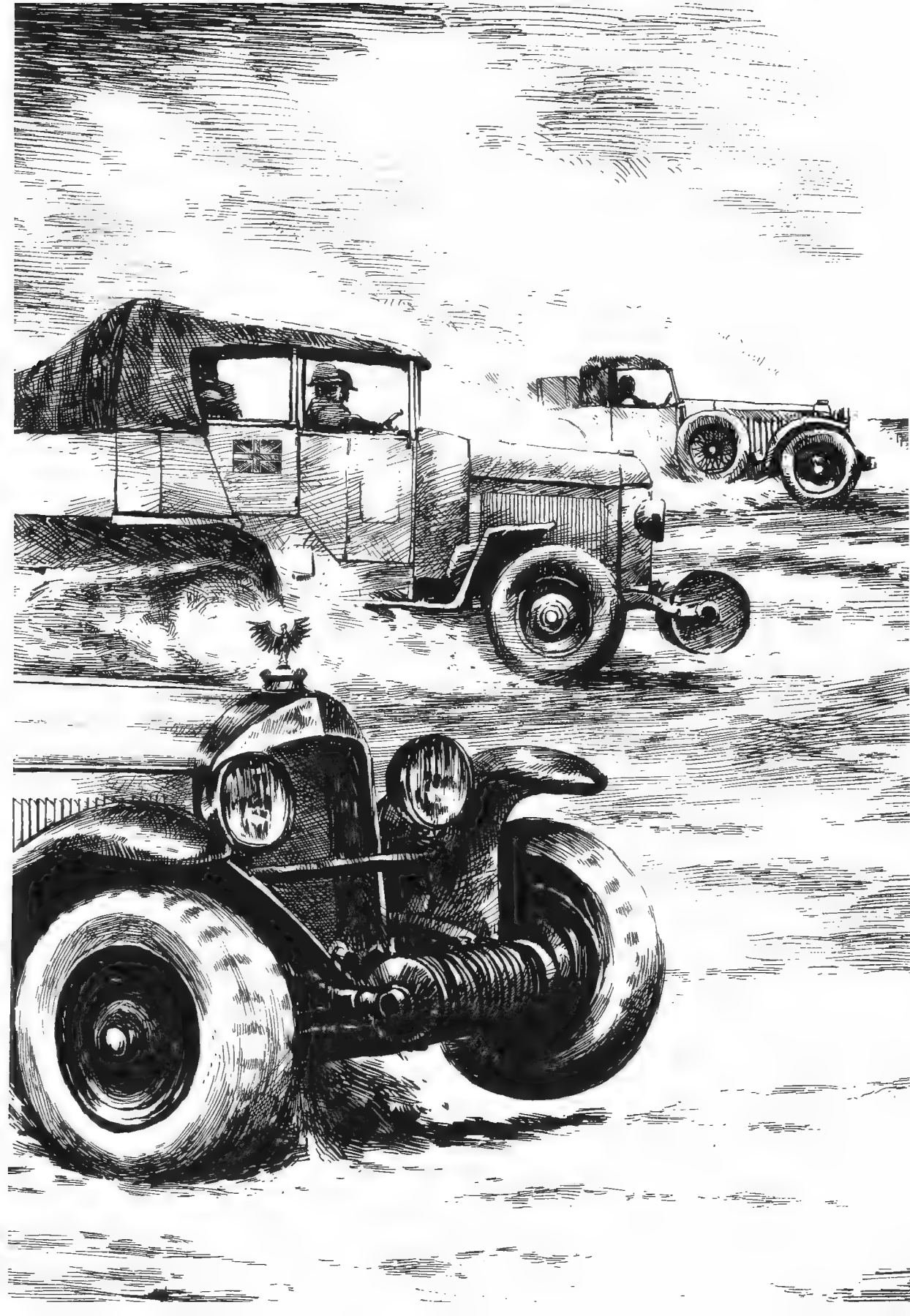
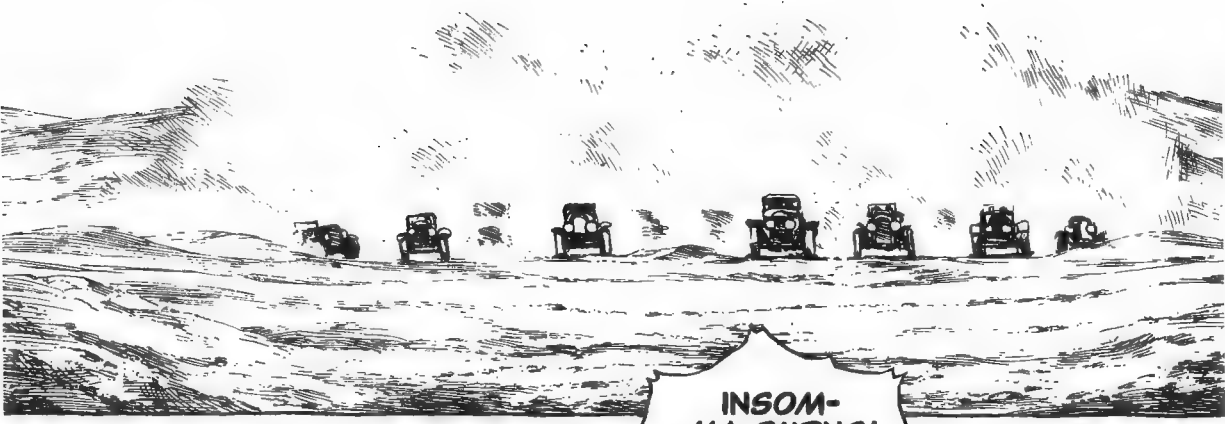
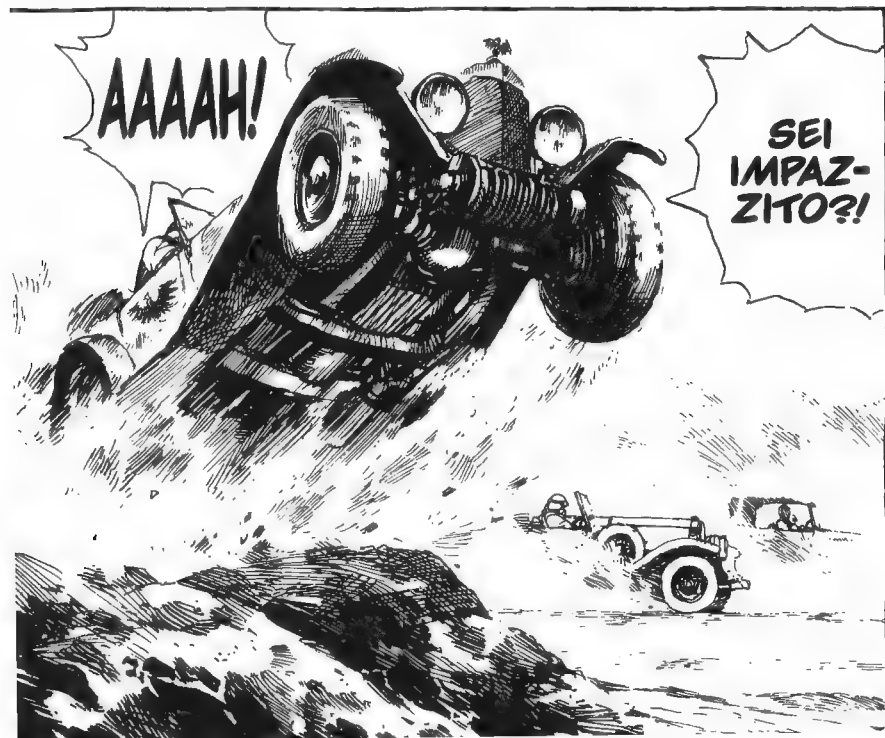
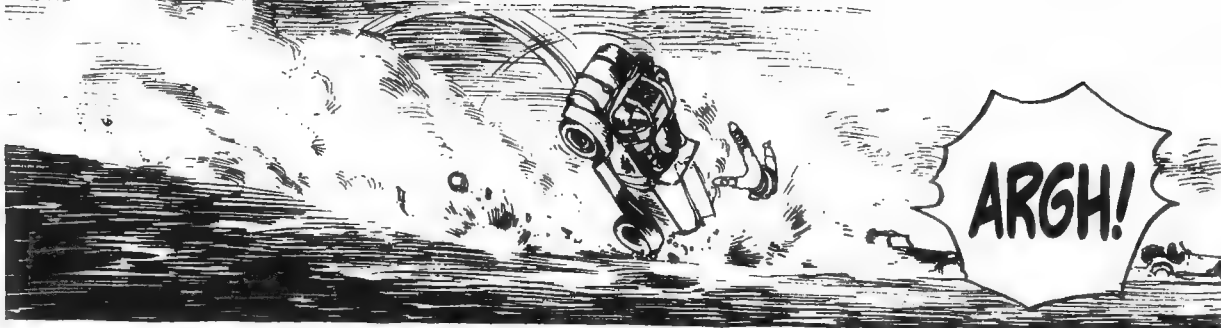
VICTORIA!

ALESSANDRIA D'HYMALAYA

ANNO 328 AVANTI CRISTO. IL RE DELLA MACEDONIA, **ALESSANDRO MAGNO**, ORGANIZZÒ UNA SPEDIZIONE CHE RAGGIUNSE L'ASIA CENTRALE. ALESSANDRIA FU EDIFICATA IN PIÙ DI UN LUOGO, E ANCHE IN MEZZO A QUESTA ENORME CATENA MONTUOSA DOVREBBE CELARSI UNA DI QUELLE CITTÀ.

GRAZIE ALLA PUBBLICAZIONE DIVULGATIVA DEL DOTTOR PEARLMAN, VARI ESPLORATORI DI TUTTO IL MONDO APPRESERO QUESTA NOTIZIA, GIUNGENDO COSÌ A UNA SORTA DI ACCORDO.

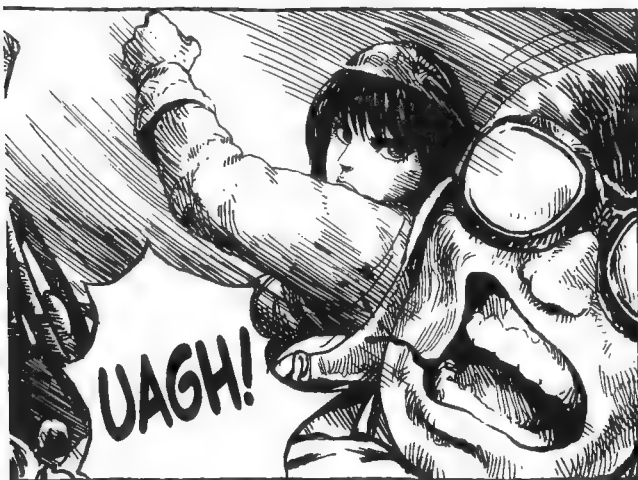
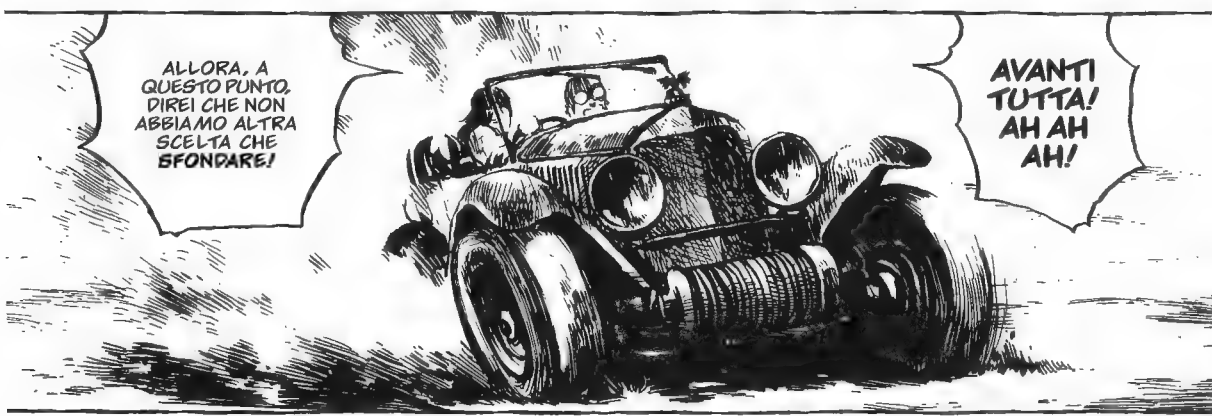
L'ACCORDO, PER LA PRECISIONE, CONSISTEVA NELLE REGOLE DI UNA VERA E PROPRIA **GARA** PER TROVARE IL LUOGO IN CUI SORGESSE LA CITTÀ. QUESTE REGOLE ERANO PIUTTOSTO SEMPLICI: PER VINCERE, ERA NECESSARIO ARRIVARE AD ALESSANDRIA PER PRIMI, RICORRENDO A QUALUNQUE MEZZO. IL VINCITORE DELLA SFIDA SAREBBE STATO APPAGATO DALL'ONORE DELLA **SCOPERTA DEL SECOLO.**

EHI, CHE DIAVOLO STAI FACENDO?! GUIDA COME SI DEVE!
ROTTA PER ALESSANDRIA! AH AH AH!

INSOMMA, BURNS! VUOI DIRMI DOVE DIAVOLO CORRI?

ARGH!

BRUTTO BASTARDO! MI HAI MENTITO! TU NON HAI LA MINIMA IDEA DI COME SI GUIDI UN'AUTO!
LA SQUADRA DI BURNS PERSE MEZZA GIORNATA DI VANTAGGIO A CAUSA DI UN GUASTO ALLA PARTENZA.
BE', UN'ESPERIENZA E' UN'ESPERIENZA, NO?

IL PASSO DI KHYBER, AL CONFINE CON L'INDIA INGLESE (PAKISTAN).
OLTRE QUESTO PUNTO SI TROVA L'AFGHANISTAN. UNA TERRA INSIDIOSA.

LA PIANURA AFGANA SI ESTENDE QUASI ALL'INFINITO, E PER ATTRAVERSARLA UNA CAROVANA IMPIEGAVA UN MESE INTERO. UN'AUTO ERA IN GRADO DI FARLO IN UN GIORNO.

CAPO-SQUADRA BURNS!
NON PUOI DORMIRE AL VOLANTE!
CAPO-SQUADRA! SVEGLIATI!
ZZZZ...
UAGH!
EHI, NON C'ERA BISOGNO DI PICCHIARMI, AMANDA!
SE VOLEVI SVEGLIARMI, ERA SUFFICIENTE UN BACETTO SULLE LABBRA!
COS...?!
SONO GLI USBECHI IN RIVOLTA!
COSA FACCIAMO, CAPOSQUADRA? COME SI POTEVA IMMAGINARE, LA STRADA PIU' CORTA E' PIENA DI PERICOLI!

UN BEL GUAIO... DUNQUE, CHE SI FA?
NON CREDO CHE CI LASCERANNO PASSARE... PROBABILMENTE HANNO L'ORDINE DI UCCIDERE TUTTI GLI STRANIERI!

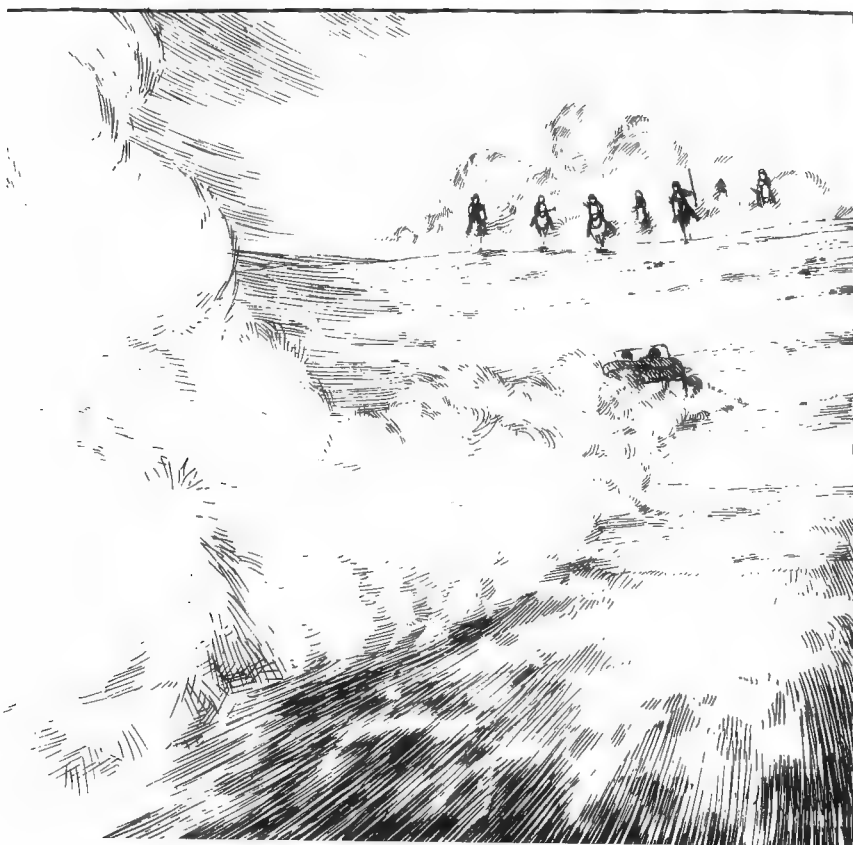
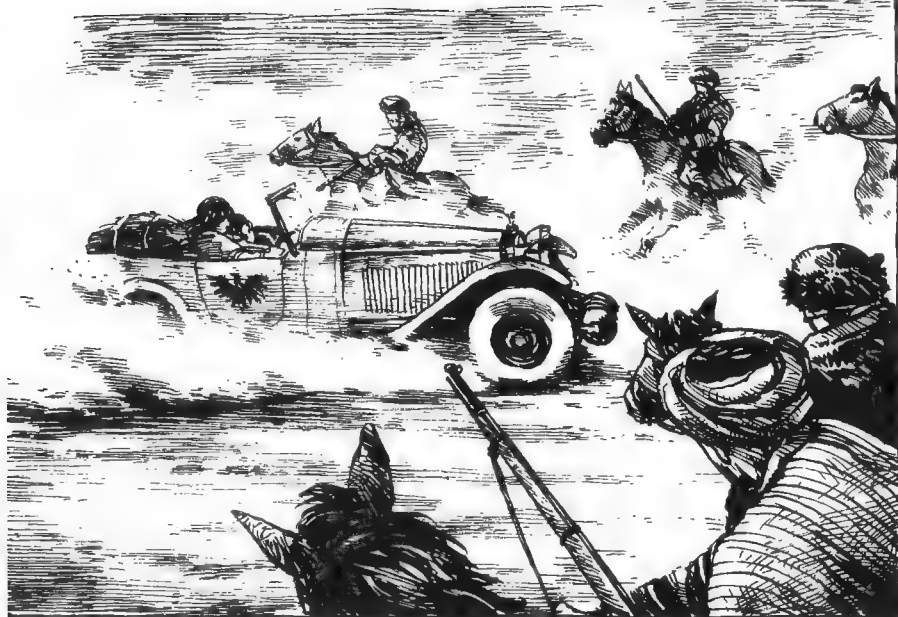
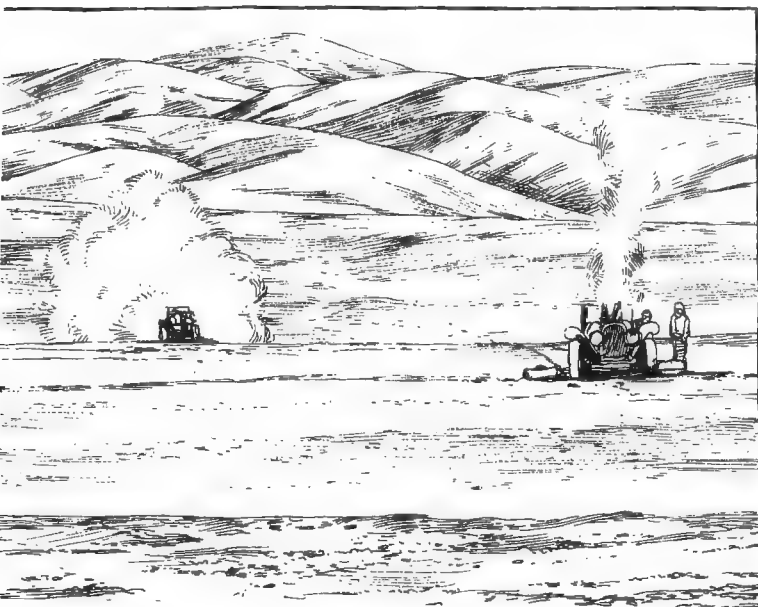
ALLORA, A QUESTO PUNTO, DIREI CHE NON ABBIAMO ALTRA SCELTA CHE SFONDARE!
AVANTI TUTTA! AH AH AH!

ALEY! EVIA!

AMANDA, TI SEI PORTATA DIETRO QUALCHE ARMA, VERO?

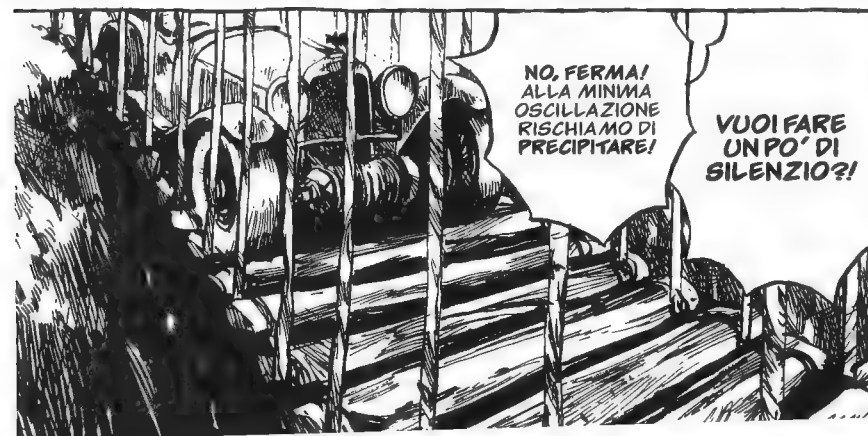
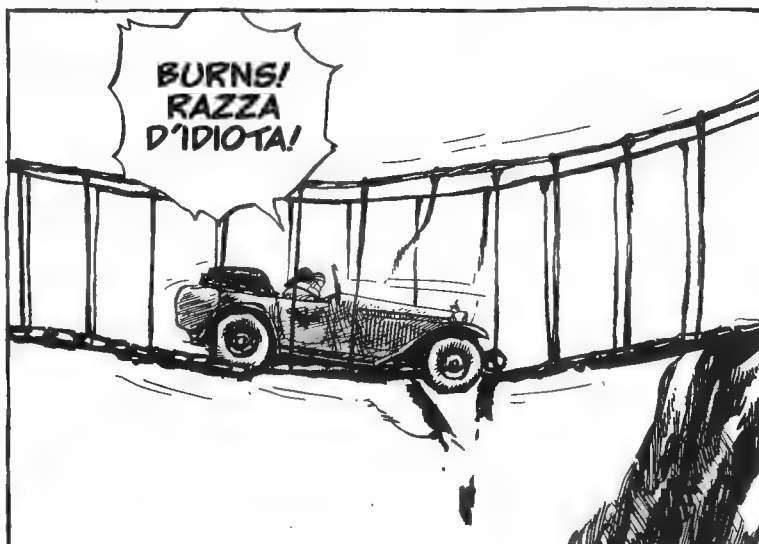
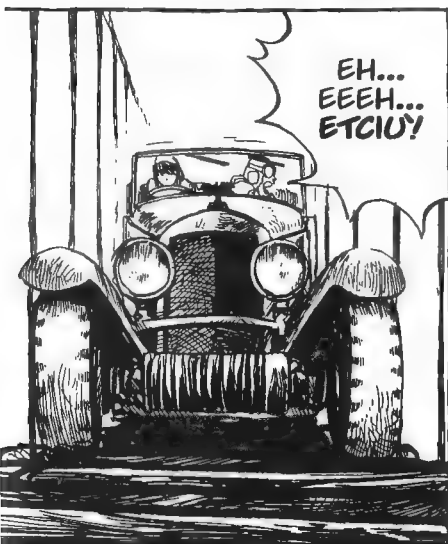
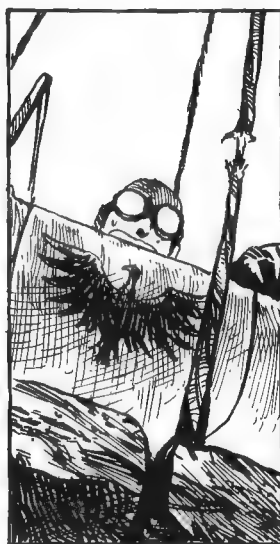
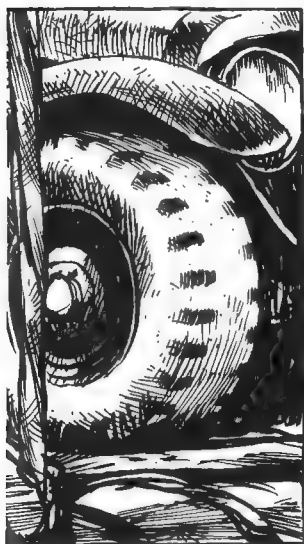
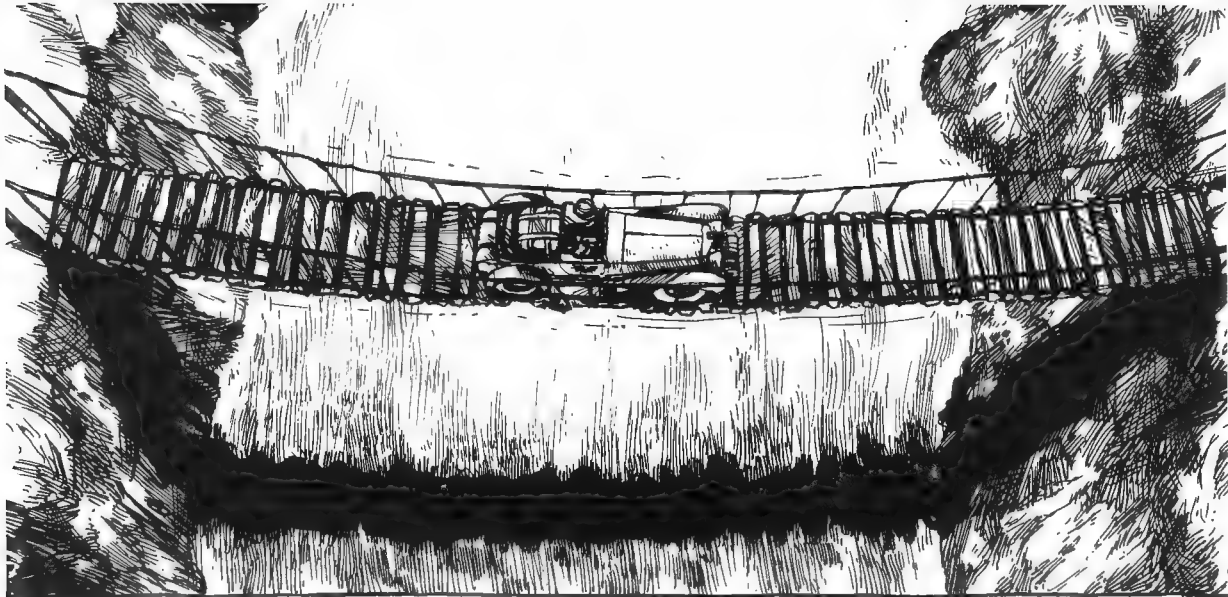
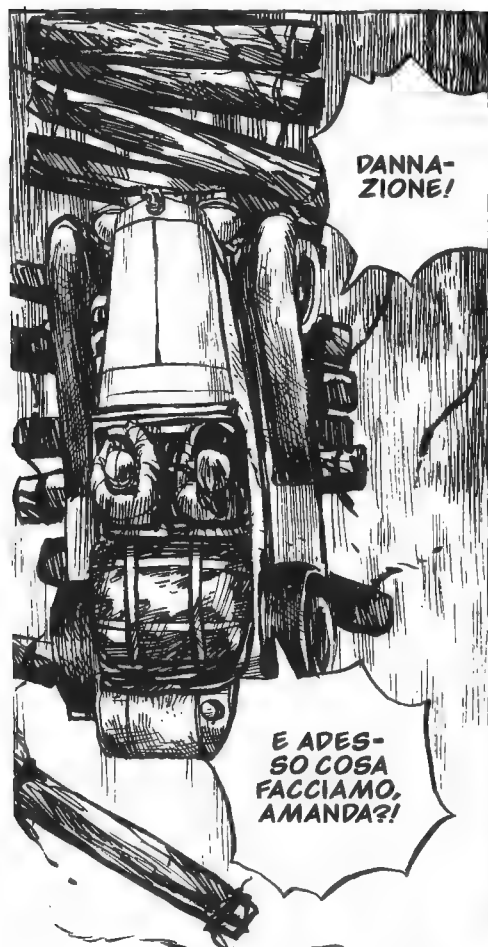
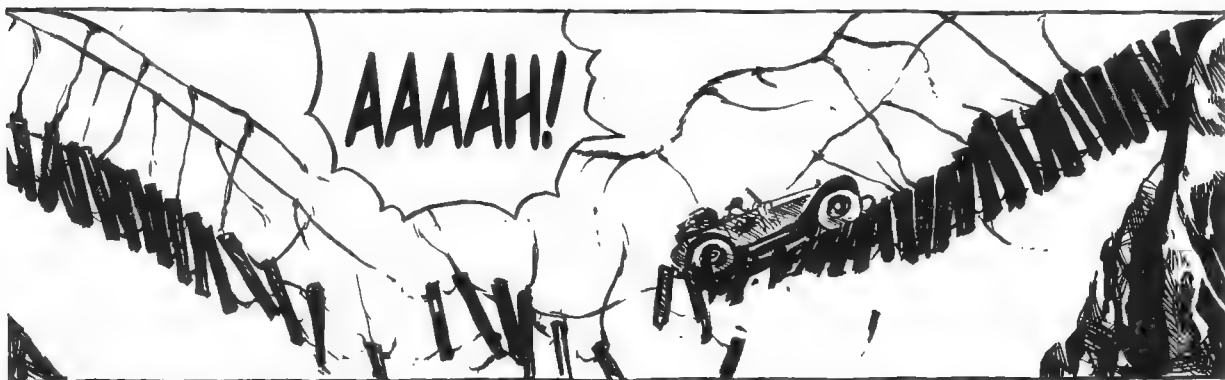
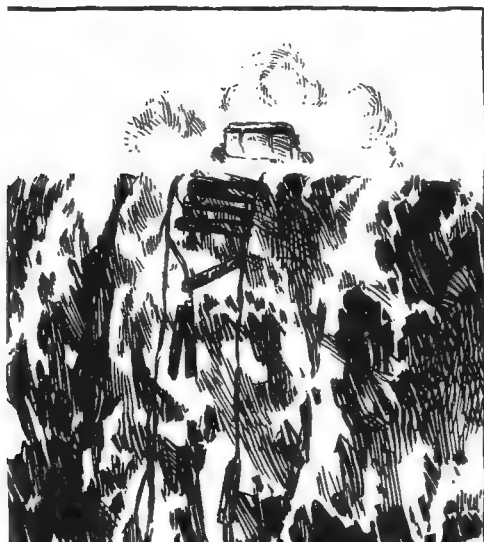
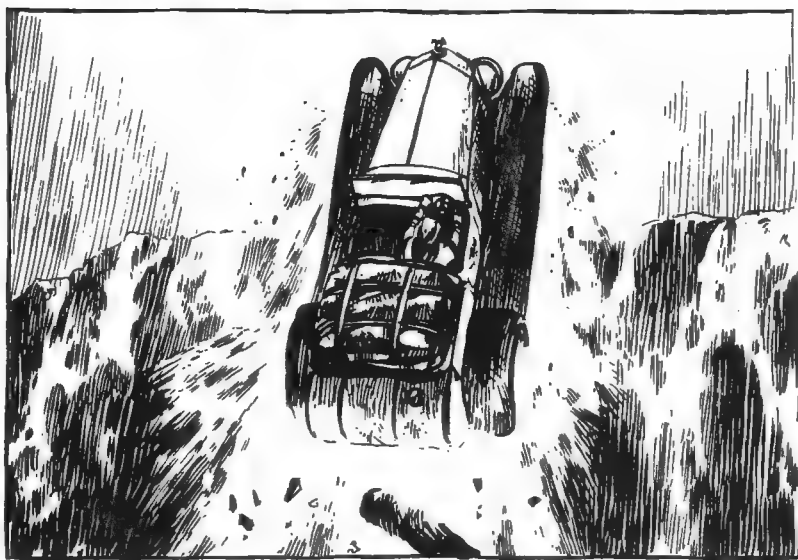
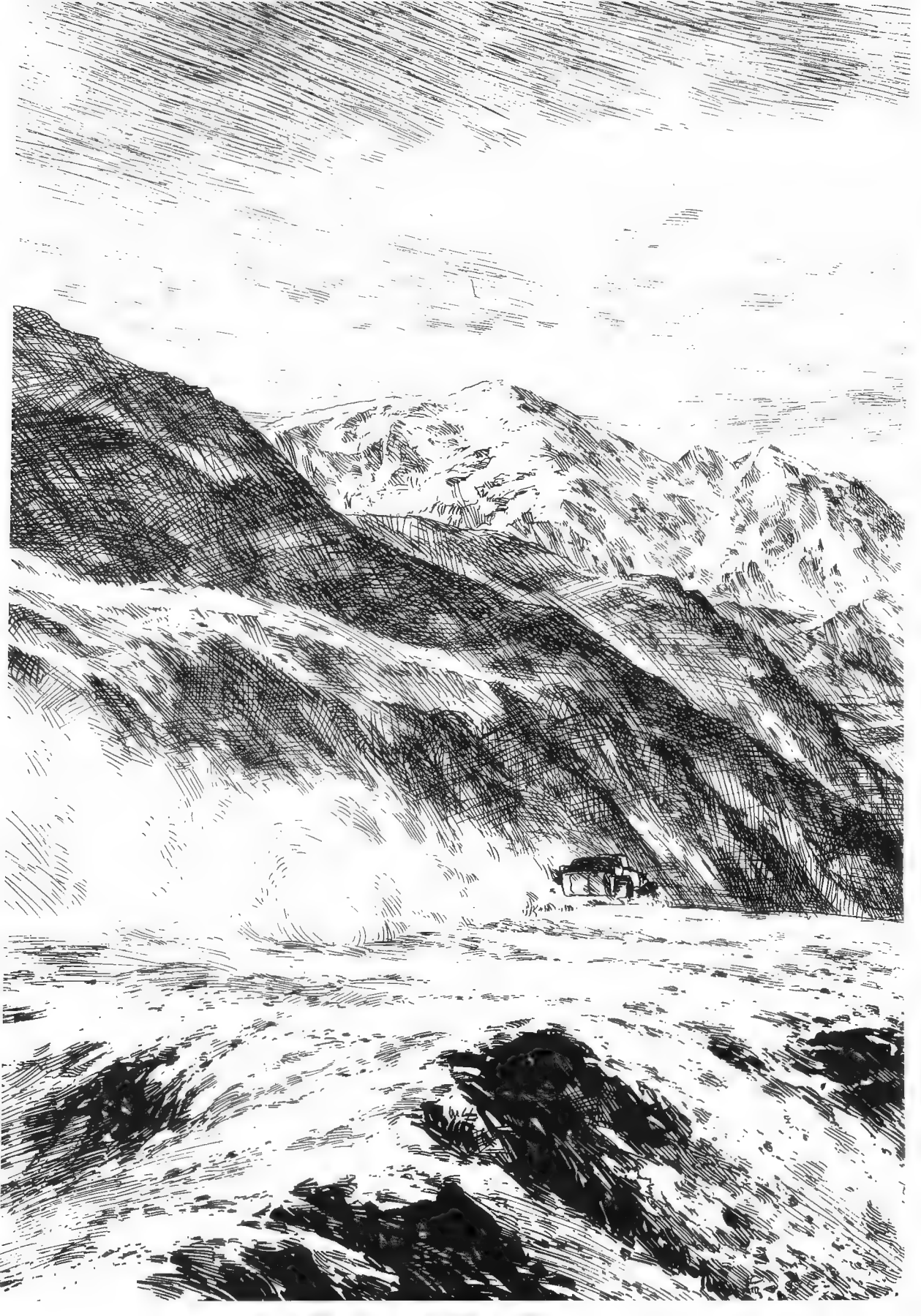
PURTROPPO IN MACCHINA ABBIAMO SOLTANTO PROIETTILI SEGNALETICI!

EHI, NON AGGRAPPARTI A ME APPROFITTANDO DELLA CONFUSIONE!
ARGH!

LA SQUADRA ITALIANA DOVETTE RITIRARSI A CAUSA DI UN GUASTO AL MOTORE.

EHI! MA QUESTO PONTE È IMPOSSIBILE DA ATTRAVERSARE!
PERÒ È LA VIA PIÙ BREVE.

EH... EEEH... ETCIÙ!

BURNS! RAZZA D'IDIOTA!

OH, MERDA!
AAAAH!
DANNA-ZIONE!
E ADES-SO COSA FACCIAMO, AMANDA?!
TU SEI D'IMPICCIO, PERCIÒ SCENDI!
GUAGH!
AAAH!

LA SQUADRA FRANCESE SI RITIRÒ, FALLENDO NEL TENTATIVO DI GUADARE IL FIUME.

ATTRAVERSATA LA PIANURA, SI ENTRA FINALMENTE NELLA ZONA MONTUOSA, LA CATENA DELL'HINDU-KUSH DELL'HIMALAYA.
LE MONTAGNE COSTRUISCONO IL PASSAGGIO COME VERE E PROPRIE ALTISSIME MURA, CAUSANDO UNO STRANO EFFETTO ALLA MENTE DI CHI LE ATTRAVERSA. I PENSIERI SI OFFUSCANO, E IL SONNO INIZIA AD AVANZARE.

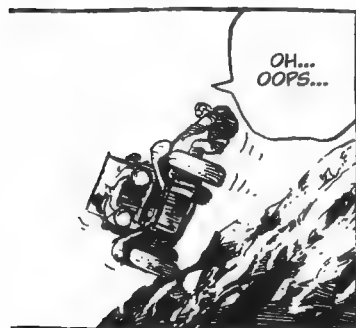
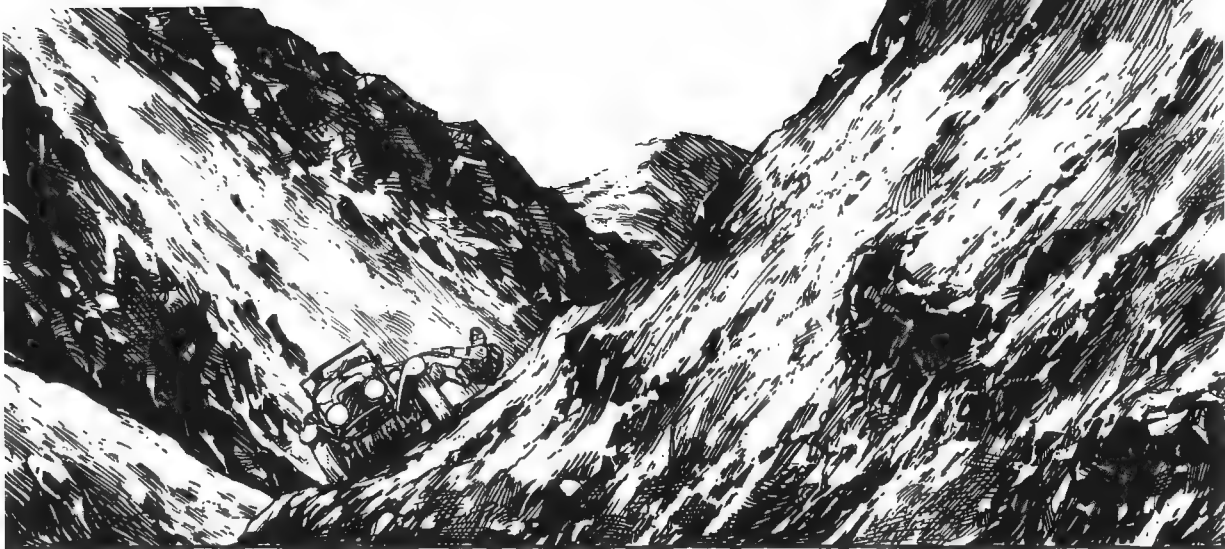
AVANTI, SPORGITI DI PIU'!
UGH... AH...

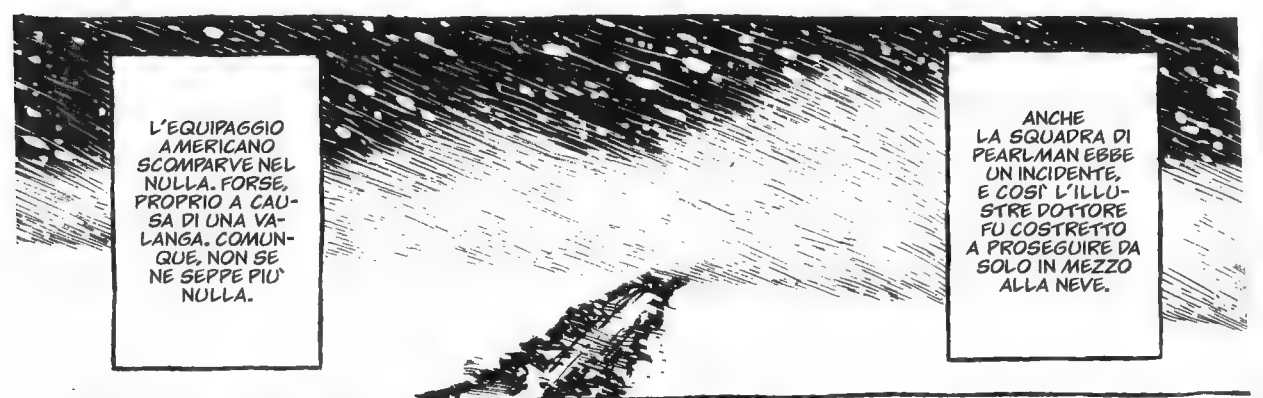
VUOI METTERCI PIU' ENTUSIASMO IN QUELLO CHE FAI?!
MA AMANDA... IO HO SONNO! DAMMI UN PO' IL CAMBIO!

OH... OOPS...

CHE DIAVOLO FAI, IMBE-CILLE?!

AAAH!

MERDA!

AAAAAH!
IL MEZZO DELL'EQUIPAGGIO TEDESCO FINÌ COMPLETAMENTE DISTRUTTO, E DOPO LA CADUTA PRESE ANCHE FUOCO. NON CI FU ALCUN MORTO, MA IL RITIRO FU INEVITABILE.

SENTI, AMANDA, PERCHE` NON TORNIAMO INDIETRO?
SCUSA, CAPOSQUADRA, MA CREDO DI NON AVER BEN CAPITO...
ALMENO, LASCIA CHE IO TI...

LE VETTE SUPERIORI A SEIMILA METRI E I VERSANTI DI GHIACCIO SI STAGLIANO TORREGGIANTI VERSO IL CIELO. LUNGO UN SENTIERO QUASI INESISTENTE E INESPLORATO, GLI AVVENTURIERI CONTINUANO LA LORO AVANZATA ALLA VOLTA DI ALESSANDRIA...
AHIO! CATTIVA...

ALLA FINE GIUNSERO LÀ DOVE LA NEVE È ETERNA, IL TRATTO PIÙ PERICOLOSO. UNA VALANGA AVREBBE POTUTO TRAVOLGERLI SENZA ALCUN PREAVVISO.
L'EQUIPAGGIO AMERICANO SCOMPARVE NEL NULLA. FORSE, PROPRIO A CAUSA DI UNA VALANGA. COMUNQUE, NON SE NE SEPPE PIÙ NULLA.
ANCHE LA SQUADRA DI PEARLMAN EBBE UN INCIDENTE, E COSÌ L'ILLUSTRE DOTTORE FU COSTRETTO A PROSEGUIRE DA SOLO IN MEZZO ALLA NEVE.

DANNAZIONE! MALEDETTO MOTORE! PROPRIO IN UN POSTO DEL GENERE...
SE NON FACCIAMO QUALCOSA SUBITO, FINIREMO PER MORIRE ASSIDERATI!

EHI, SVEGLIA! NON PUOI ADDORMENTARTI! VUOI DORMIRE PER L'ETERNITÀ?!

AVANTI, BURNS! SVEGLIATI!
RZZNNX...

SVEGLIATI, MALEDETTO!

DAI, AMANDA... SCIOGLITI UN PO'...

DATE LE CIRCOSTANZE, NON C'È PIÙ MOLTO DA FARE...

PARE CHE NON CI SIA ALTRA SCELTA CHE RISCALDARCI A VICENDA, CONGIUNGENDO I NOSTRI CORPI...

SICCOME SEI UN TIPO PARTICOLARE, IMMAGINO CHE NEL TUO CASO BASTERÀ RISCALDARE SOLO QUESTA TUA PARTE, GIUSTO?

UH... UUUGH...

ECCO QUA... SENTI CHE TEPORE...

UUGH...
OHH, BURNS, CHE BELLO! E` MAGNIFICO! NON AVREI MAI IM-MAGINATO CHE TU... OHH... CHE IO...
OOH, AMANDA!
IMBE-CILLE...
AH, SÌ, BRAVA, AMANDA... COSÌ, MUOVI DI PIU` I FIANCHI, BRAVISSIMA... ORA VOLTATI... AH! SÌ, SÌ, COSÌ E` PERFETTO! ECCO, ORA LO FAREMO DA DIETRO! OOHH, E` BELLISSIMO! E` FANTASTICO, AMANDA! COME DICI? VUOI CHE TE LE MASSAGGI PER BENE? MA CERTO, TESORO... ECCO, ECCO QUA... TI PIACE COSÌ... OH... OHH... C-CREDO CHE... IO STO PER... PER...

GUAGH!

TI SEI SVEGLIATO ALLA PRIMA BOTTA, VERO?!

CHE DIAVOLO FAI?! STAVO QUASI PER ADDORMENTARMI PER SEMPRE!

DI SOLITO CI SI RISCALDA A VICENDA SPOGLIANDOSI COMPLETAMENTE, NON LO SAI?! POI, DOPO AVER AGGIUSTATO LE CONDIZIONI FISICHE CON DUE O TRE SVELTINE, CI SI RISCALDA PER BENE, CON UNA BELLA GALOPPATA! DOVREBBERO AVERTELO INSEGNATO A SCUOLA, NON E' COSI'? FORZA, NON E' ANCORA TROPPO TARDI PER FARLO!

PARE CHE IL TEMPO SI SIA RIMESSO.

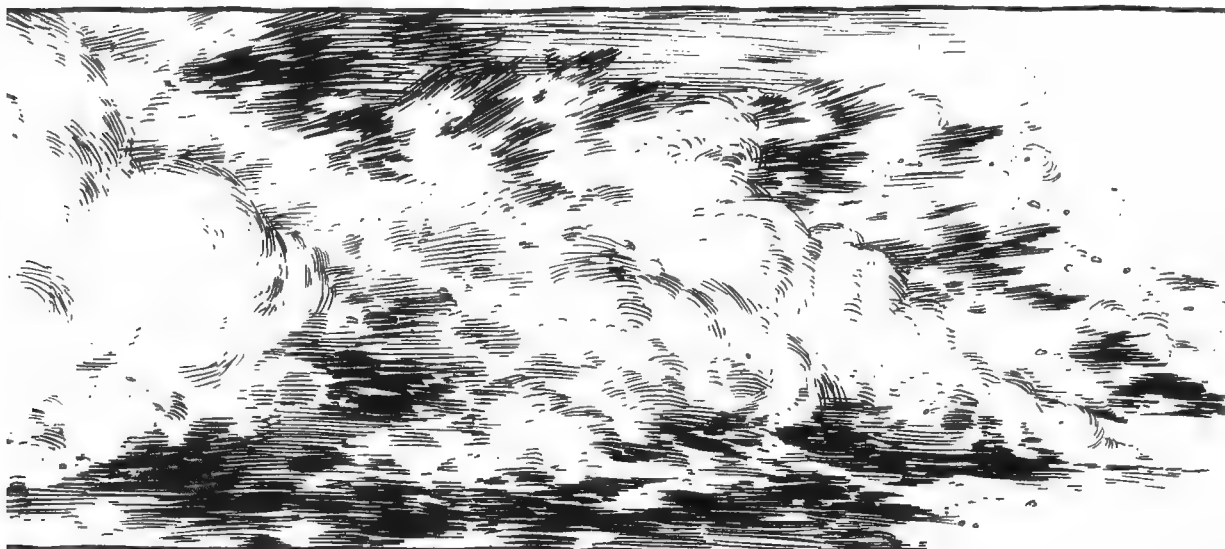
EHI... QUELLO È PEARLMAN! A QUANTO PARE, SARÀ LUI IL PRIMO AD ARRIVARE...

MA CERTO... È ARRIVATO FIN QUI PASSANDO PER UN POSTO COMPLETAMENTE DIVERSO!

COSA FACCIAMO? SE CE NE RESTIAMO QUI, NON POTREMO ANDARE AVANTI... E PEARLMAN VINCERÀ!

MMM... È DAVVERO IMMENSO... NON HO LA MINIMA IDEA DI COSA FARE...

FACCIAMO-
LO ALMENO
UNA VOLTA,
PRIMA!

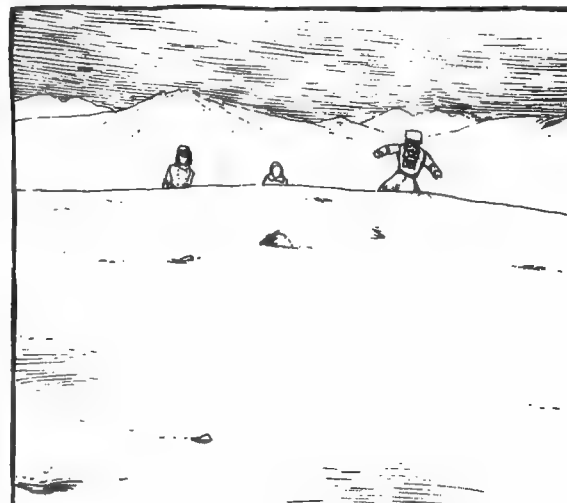
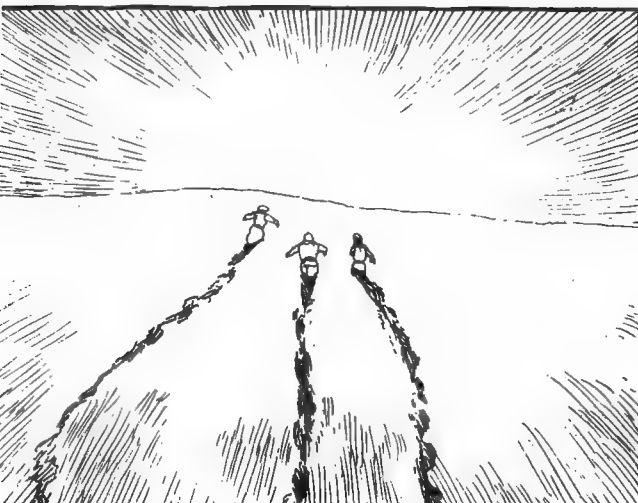
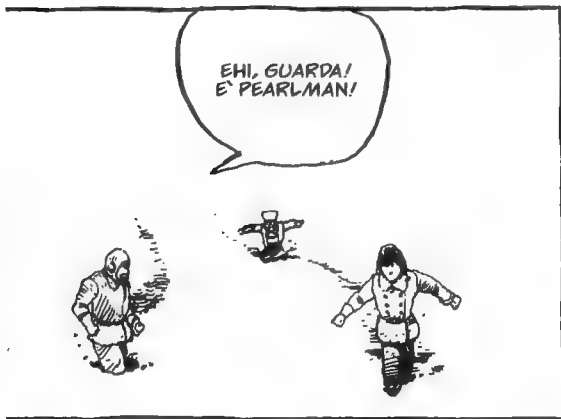
AAH! AD-
DIO, MONDO
CRUDELE!

OOOOH!
HUAFF!
ALES-
SANDRIA E`
VICINA!

A-ALESSANDRIA... È MIA... **MIA...** I-IO NON...

...N-NON LA CEDERÒ A NESSUNO... ALESSANDRIA DEVE ASSOLUTAMENTE...

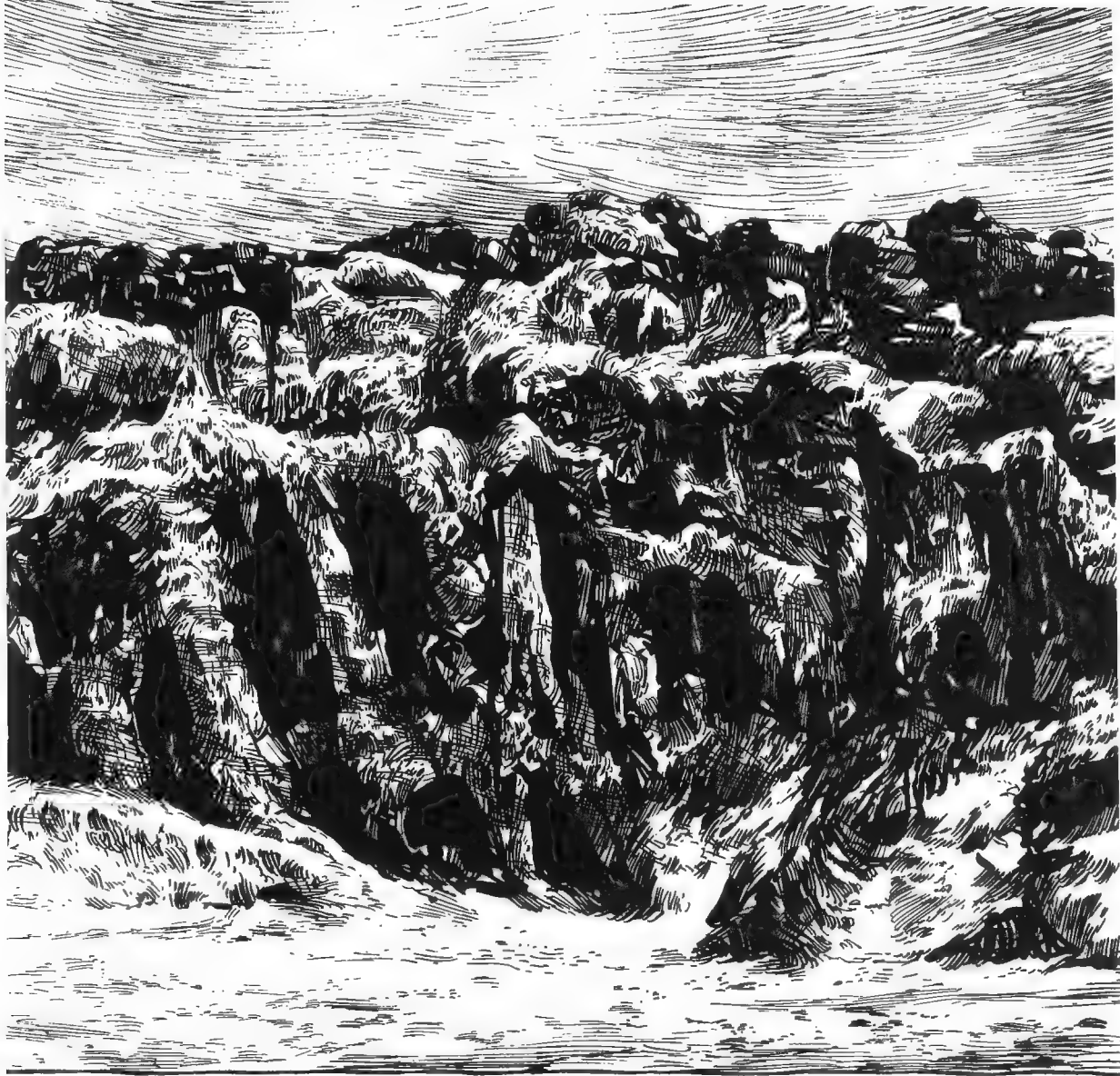
EHI, GUARDA! È PEARLMAN!

ALESSANDRIA È **MIA!**

ASPETTAMI! STO ARRIVANDO!

I-IO... CE L'HO FATTA! CHE MERAVIGLIA!
L'HO TROVATA PRIMA IO! E` MIA! ALESSANDRIA E` MIA! TUTTA MIA!
HO CAPITO, HO CAPITO... TRANQUILLO, PEARLMAN... TE LA CEDO...

A ME NON IMPORTA NULLA DI AVER VINTO LA GARA... MI BASTA IL FATTO DI ESSERE RIUSCITO AD ARRIVARE FIN QUI...
A PROPOSITO, PEARLMAN... SE NON HO LETTO MALE I GIORNALI, TU DOVRESTI AVERE UNA FIGLIA IN ETÀ DA MARITO, VERO?
MA QUELLE... SONO VERAMENTE ROVINE DI UNA CITTÀ? E POI... IO NON VEDO NESSUNO, LÌ INTORNO...

SONO SOLO **SEMPLICI ROCCE** CHE DA LONTANO SEMBRAVANO RUDERI MONUMENTALI PER UN'ILLUSIONE OTTICA... CHE RAZZA DI SCHERZO CI HA GIOCATO LA NATURA!
ALLORA, PEARLMAN? **QUANTE** RAGAZZE IN ETÀ DA MARITO CI SONO TRA I TUOI PARENTI?

N-NON È POSSIBILE... IL MIO SOGNO... L'ONORE... È TUTTO FINITO... FINITO... GGH...

ECCO, PERFETTO. DA QUESTA ANGOLAZIONE SEMBRANO MOLTO PIÙ SIMILI ALLE ROVINE DI UNA CITTÀ MONUMENTALE! ECCO, SORRIDA...

A PROPOSITO, AMANDA... NOI SIAMO VENUTI FIN QUI CON UN CERTO OBIETTIVO, RICORDI?

QUI NON C'È NESSUNA BELLA DONNA, DISCENDENTE O MENO DI ALESSANDRO MAGNO... PERCIÒ, RITENGO CHE **TU** DOVRAI FARE DA SOSTITUTA.

COME IMMAGINAVO, QUELLO DI PRIMA È STATO UN **SOGNO PREMONITORE!** FORZA, RAGGIUNGIAMO L'OBIETTIVO DEL VIAGGIO E TOGLIAMOCI IL PENSIERO UNA VOLTA PER TUTTE! VIENI QU...

...AGGH!

ECCO, VEDI, AMANDA? GIUNTI A QUESTO PUNTO, DOVREMO TORNARE INDIETRO SUPERANDO IL GELO RISCALDANDOCI RECIPROCAMENTE CON I NOSTRI COR...

PROFESSOR PEARLMAN, CHE FINE HA FATTO LA SQUADRA DI SOCCORSO?

...PUAGH!

ECCO... IL FATTO È CHE... NON È MAI STATA PREVISTA UNA COSA DEL GENERE... NESSUNO VERREBBE IN UN POSTO COME QUESTO RISCHIANDO LA VITA...

EHM... POSSO PERMETTERMI DI UNIRMI A VOI IN QUEST...

COSA?!

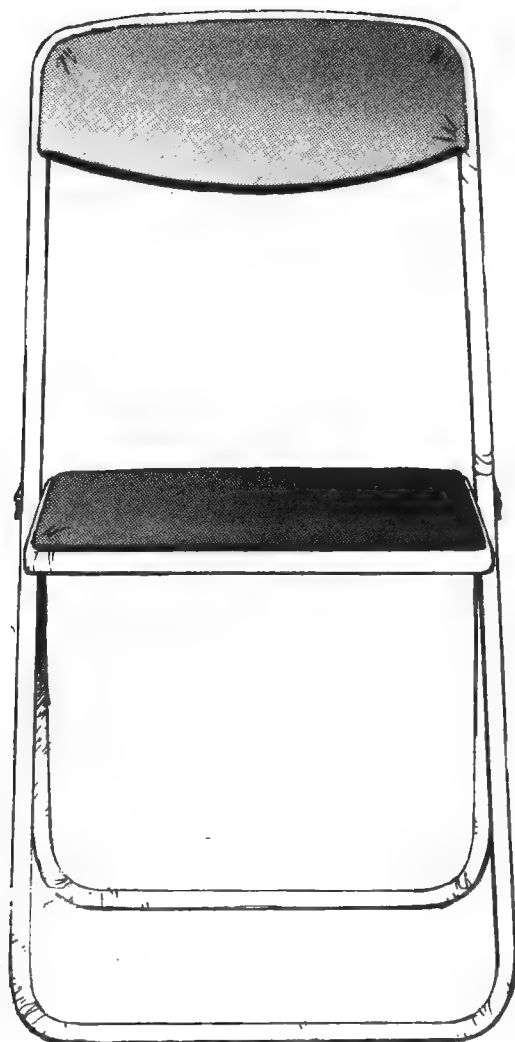
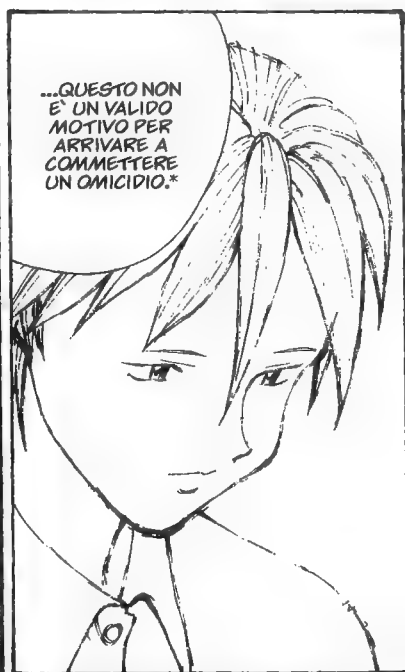
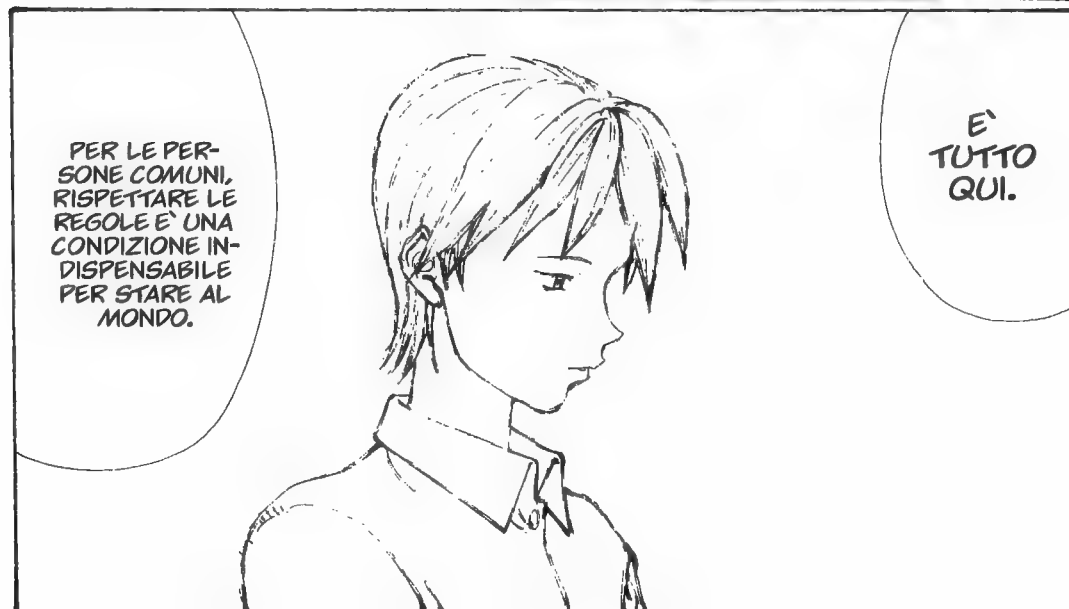
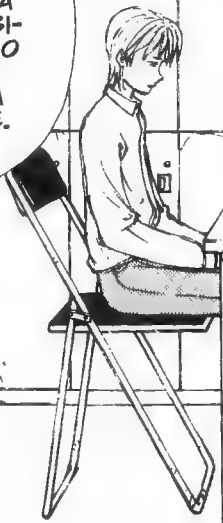
...OUGH!

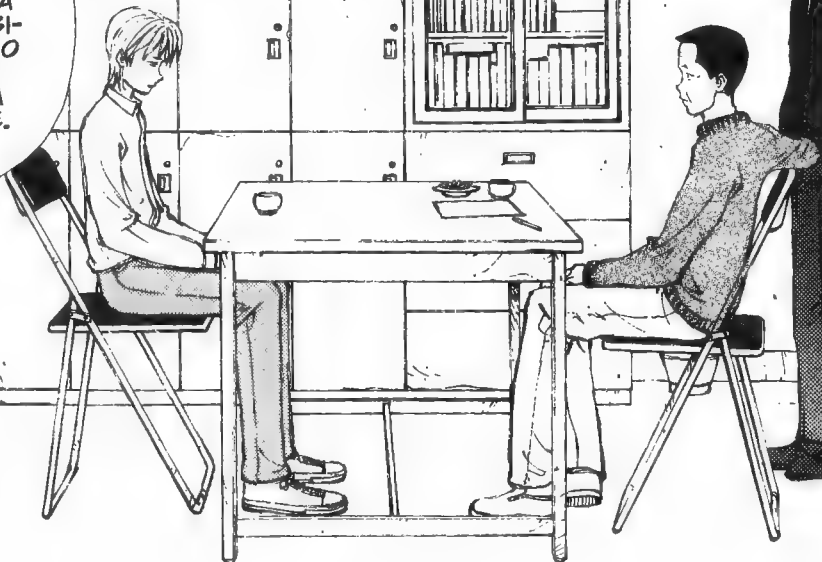
VICTORIA! CONTINUA (3 DI 10)

Mohiro Kito

NARUTARU

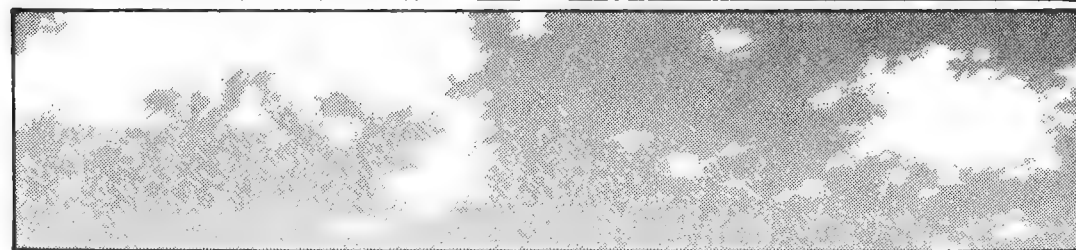
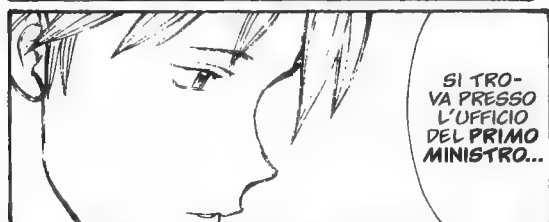
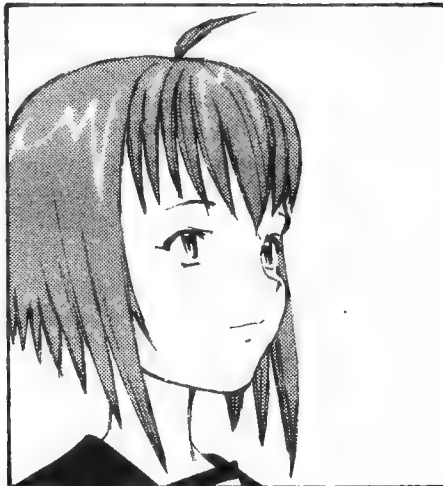
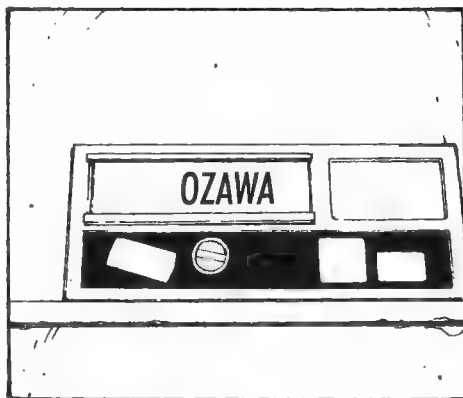
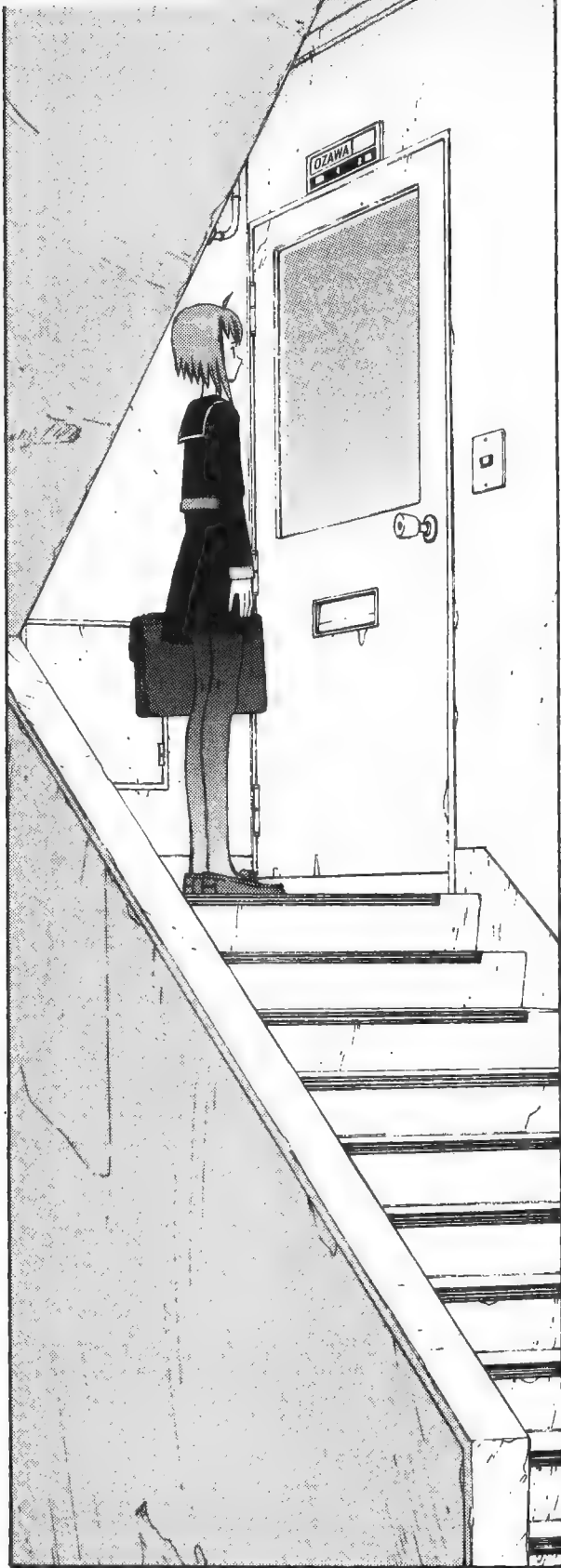
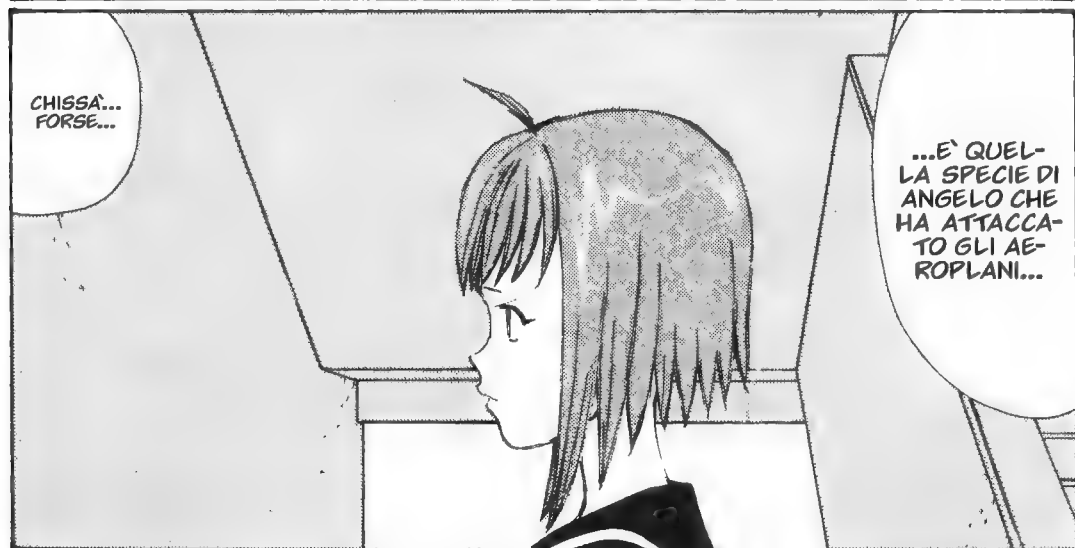
UNA TRANQUILLA COMPAGNIA

* VEDI **KAPPA MAGAZINE** 129. KB

IL PROBLEMA NON E` QUELLO DELLA PULIZIA DELLE STRADE.
...IN CHE SENSO?
QUELLO CHE DOBBIAMO GIUDICARE NON E` L'AZIONE IN SE`... CHIEDIAMOCI INVECE COME COMPORTARCI NEI CONFRONTI DI CHI NON RIESCE A RISPETTARE NEMMENO REGOLE COSI` SEMPLICI STABILITE DALLA SOCIETA`.
IL PROBLEMA E` QUESTO TIPO DI MENTALITA`.
MA... CHE STAI DICENDO?!
PER LE PERSONE COMUNI, RISPETTARE LE REGOLE E` UNA CONDIZIONE INDISPENSABILE PER STARE AL MONDO.
E` TUTTO QUI.

ANCHE TU FAI PARTE DELLA SOCIETÀ, EPPURE HAI COMMESSO UN OMICIDIO.
NON CREDI DI AVERE INFRANTO ANCHE TU LE REGOLE?

ME NE ASSUMO LA RESPONSABILITÀ E SONO PRONTO A SUBIRE LA PUNIZIONE.

QUESTO MI SEMBRA NATURALE...
C'È UNA PERSONA CON CUI VORREI ESSERE MESSO IN CONTATTO.
POTRESTE ANNOTARVI IL NUMERO?

DI CHI E' QUESTO NUMERO TELEFO-NICO?
SI TRO-VA PRESSO L'UFFICIO DEL PRIMO MINISTRO...
IL SUO NOME E' TATSUMI MIYAKO.

OZAWA

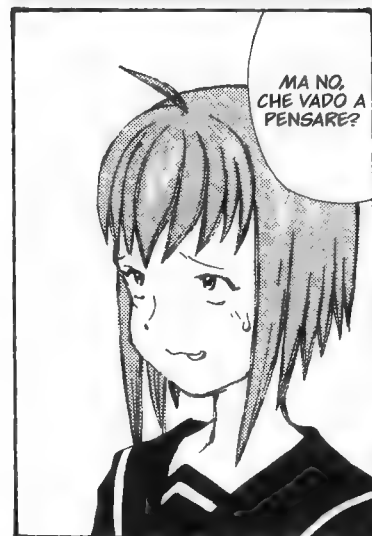
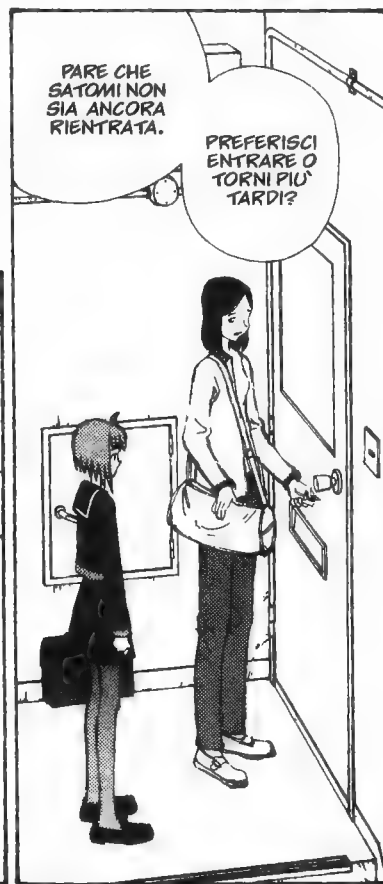
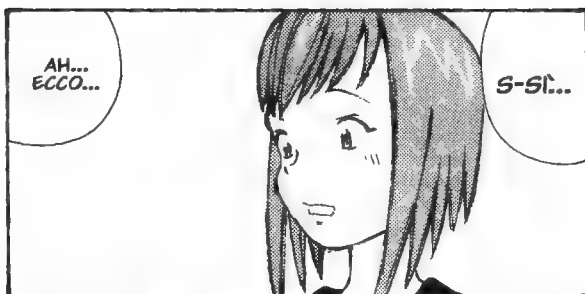
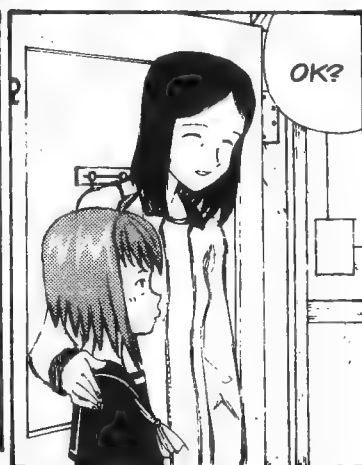
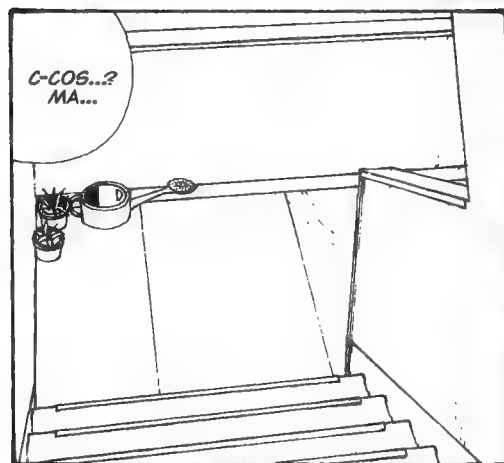
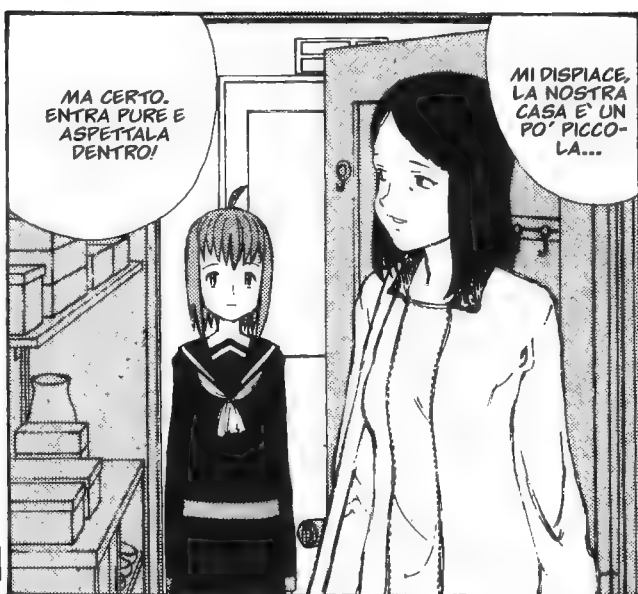
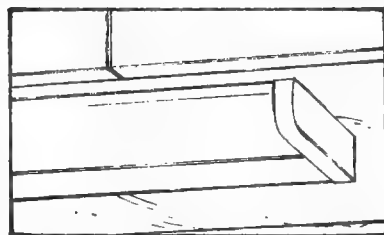
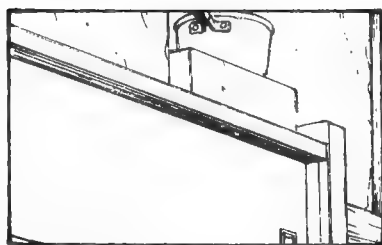
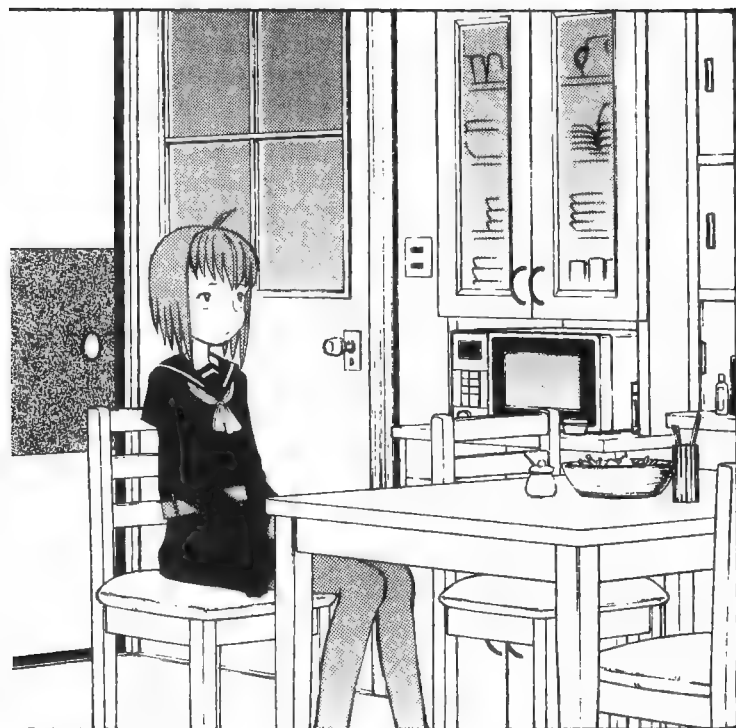
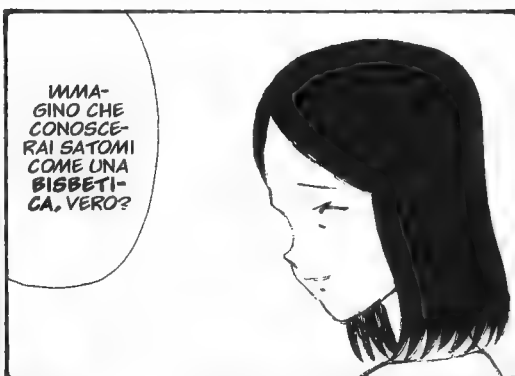
POSSIBILE CHE NON CI SIA NESSUNO IN CASA...?

...MI CHIEDO CHE FORMA POTREBBE AVERE...
SE SATOMI AVESSE DAVVERO UN CUCCIOLO DI DRAGO COME AFFERMA...
...E` QUEL-LA SPECIE DI ANGELO CHE HA ATTACCA-TO GLI AE-ROPLANI...
CHISSÀ... FORSE...
MA NO, CHE VADO A PENSARE?

* IL COLLEGA PIU' GIOVANE, A SCUOLA O SUL LAVORO. KB

P-POTREI ASPETTARLA QUI?

MA CERTO. ENTRA PURE E ASPETTALA DENTRO!
MI DISPIACE, LA NOSTRA CASA E' UN PO' PICCO-LA...

C-COS...? MA...

SU, ENTRA!

OK?

ALLORA, TAMAI, DIMMI... FREQUENTI IL PRIMO ANNO DELLA SEZIONE SCUOLA MEDIA?
SÌ.

IMMAGINO CHE CONOSCERAI SATOMI COME UNA **BISBETICA**, VERO?

LE DIVENTERAI AMICA, E LO SCOPRIRAI ANCHE TU.
TI GARANTISCO CHE IN REALTÀ È DI NATURA DOLCE.

DEVE ESSERE ANCORA MOLTO GIOVANE...
CHE BELLA DONNA...

AH!
BE'? COSA TI SUCCEDE?

ECCO... IL FATTO E' CHE IO ABITO DA SOLA CON MIO PADRE...
...PER CUI MI SENTO UN PO' STRANA A VEDERE UNA... MAMMA... IN AZIONE...

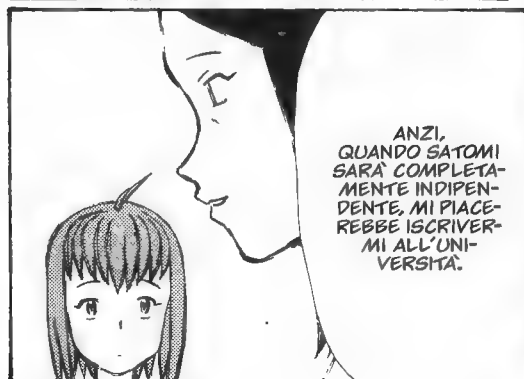
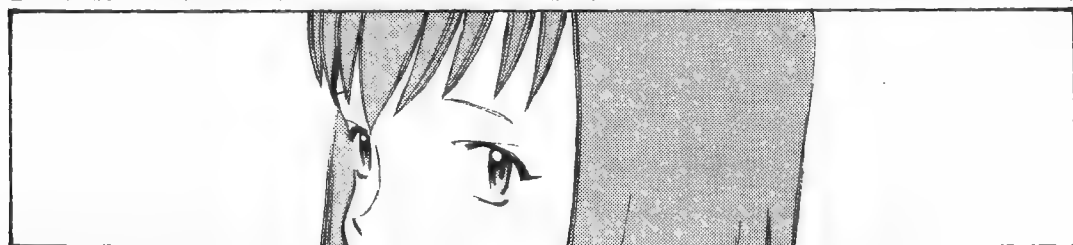
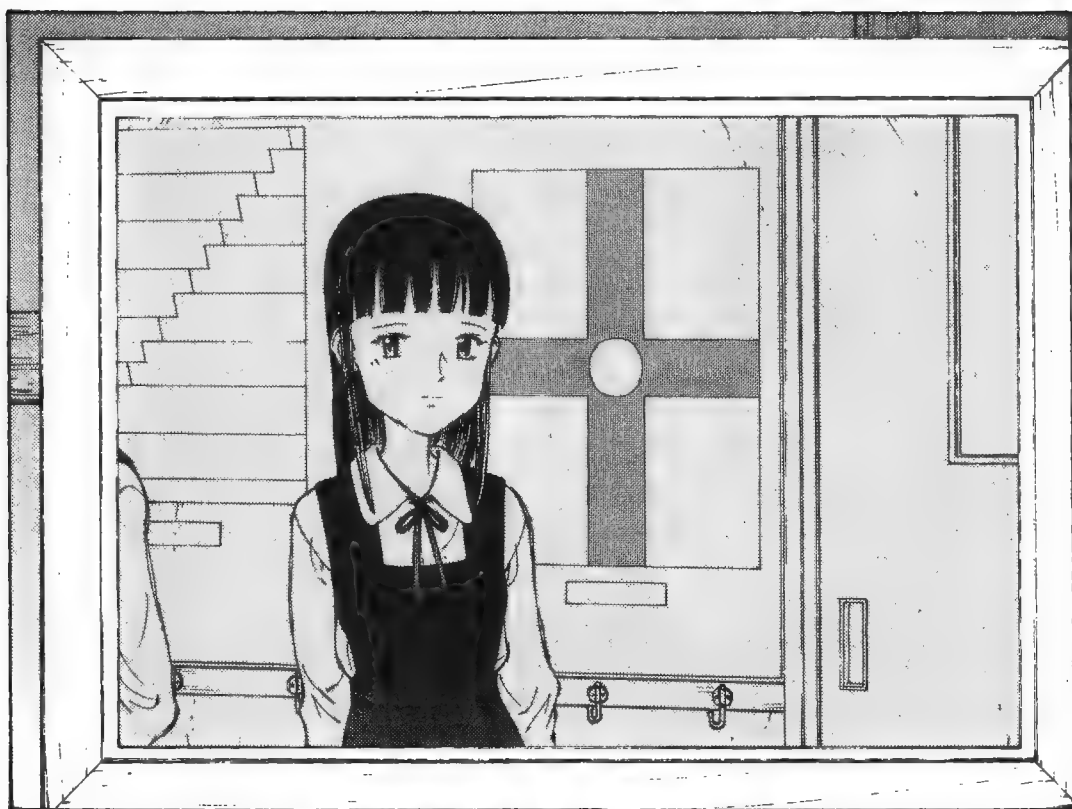
OH, DAVVERO? MI DISPIACE...
PER QUANTO NE SO, L'ISTITUTO BANDA E' MOLTO RIGOROSO DA QUESTO PUNTO DI VISTA...
...BENCHE' IO LA TROVI UNA REGOLA ASSURDA...

AH, ECCO... CIOE', NON E' CHE MIA MADRE NON C'E' PIU'...
SEMPLICEMENTE NON VIVE CON NOI, ECCO TUTTO...

...SICCHE` TUA MADRE E` UNA STUDIOSA?
KLINK

AH, CHE INVIDIA...

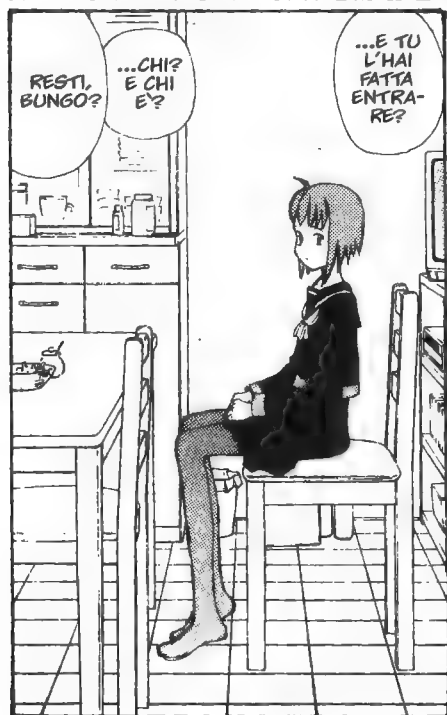
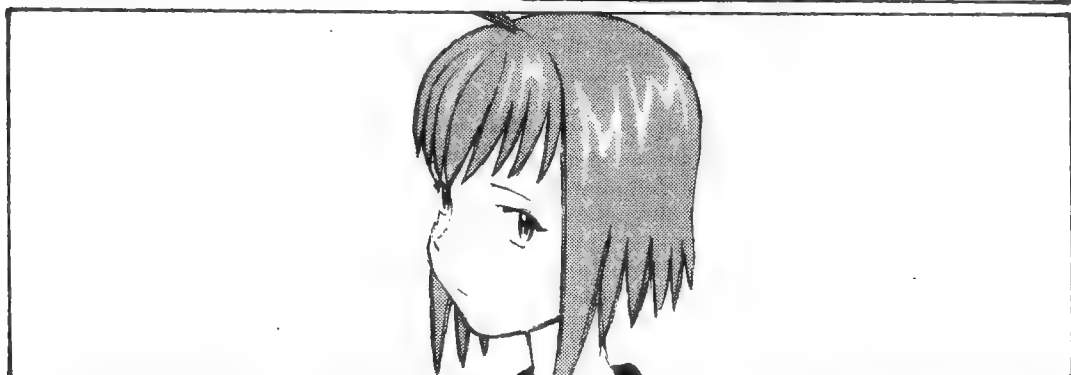
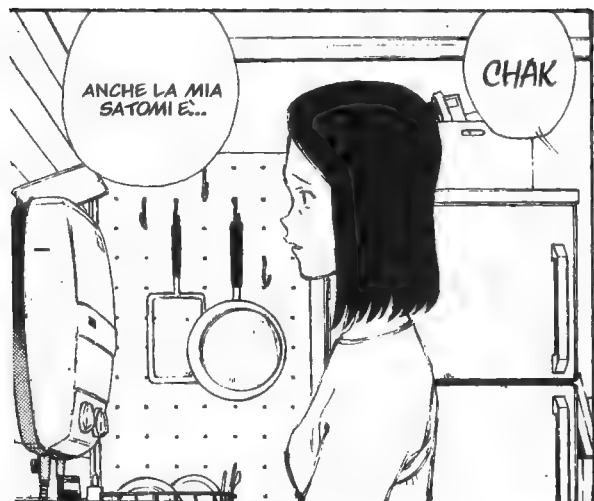
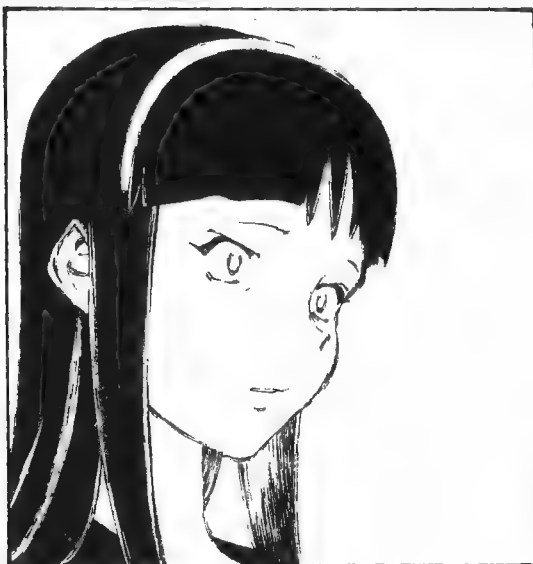
SATOMI E` NATA QUANDO AVEVO DICIOTTO ANNI, E DA ALLORA SONO ANDATA AD ABITARE CON LA FAMIGLIA DI MIO MARITO...
AMMIRO MOLTO LE DONNE COME TUA MADRE...

COMUNQUE SIA, DEVO AMMETTERE DI ESSERE SODDISFATTA DELLA VITA CHE STO CONDUCENDO ATTUALMENTE...

ANZI, QUANDO SATOMI SARÀ COMPLETAMENTE INDIPENDENTE, MI PIACEREBBE ISCRIVERMI ALL'UNIVERSITÀ.

DIMMI, SHIINA... TI VA DI RESTARE A CENA DA NOI?
MIO MARITO RINCASA SEMPRE TARDI, E NOI DUE MANGIAMO SOLE PER TUTTA LA SETTIMANA!
LA RINGRAZIO, MA... MI DISPIACEREBBE LASCIARE MIO PADRE DA SOLO...
OH, MA CERTO... DATO CHE TUA MADRE NON E` A CASA...
SEI PROPRIO UNA RAGAZZA COSCIENZIOSA!

ANCHE LA MIA SATOMI È...
CHAK

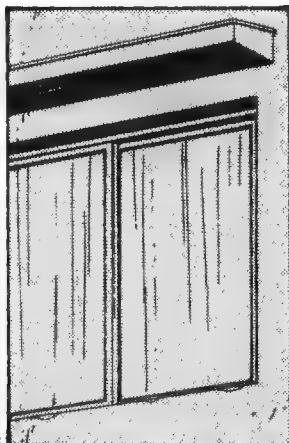
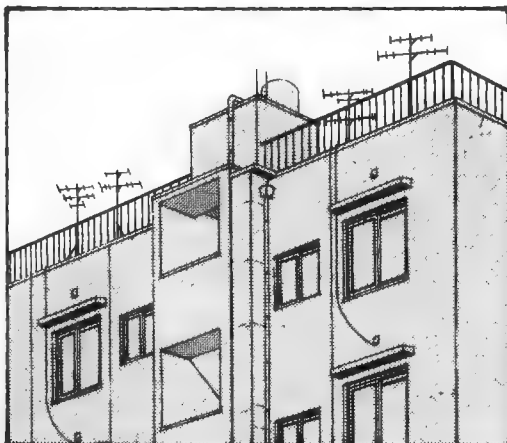
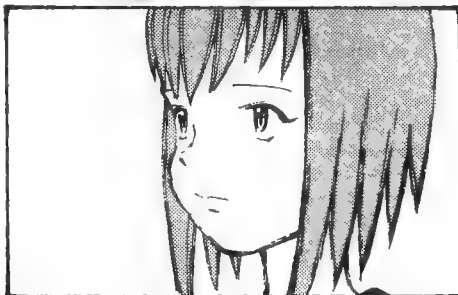
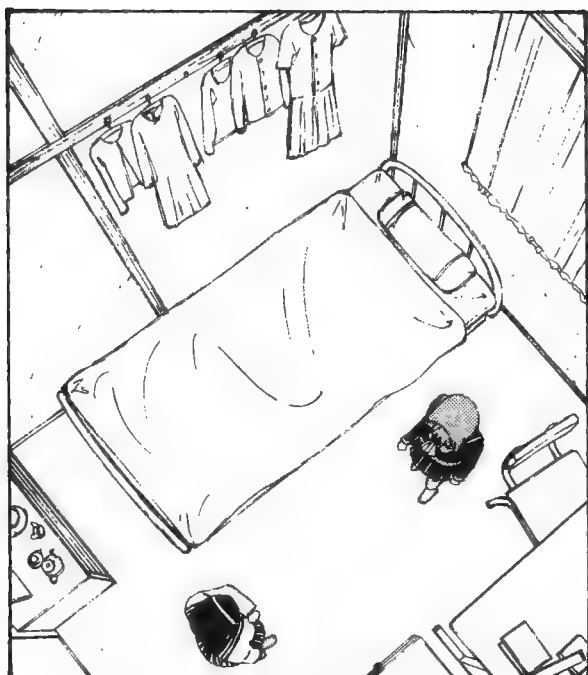
OH! SEMBRA CHE SIA RIENTRATA, FINALMENTE...
ASPETTA QUI, OK?

RESTI, BUNGO?
...CHI? E CHI È?
...E TU L'HAI FATTA ENTRARE?

...SALVE...

...E TU CHE COSA CI FAI, QUI?!
UH?!
PERCIÒ OGGI VOLEVO ASSOLUTAMENTE...
C'È UNA COSA CHE MI CONTINUA A GIRARE PER LA TESTA...
V-VIENI DI LÀ C-CON ME!
U-UN MOMENTO! A-ASPETTA, ASPETTA!
NESSUNO TI HA INTERPELLATO, GRAZIE!
HAI GIÀ FATTO AMICIZIA CON LEI?
NIENTE MALE DAVVERO, SATOMI... SEI UNA CAMPIONESSA NEL CONQUISTARE LA FIDUCIA ALTRUI...

PER-
CHE` SEI
VENUTA
A CASA
MIA?
CHE...
COSA
VUOI DA
ME?

TI CHIEDO
SCUSA.

AH... ECCO...

TI PREGO DI ACCETTARE LE MIE SCUSE.
MI SONO COMPORTA-TA MALE CON TE.

SEI PERDO-NATA.
...VA BENE!

FACCIAMO AMICIZIA!

...ABBIA AVUTO A CHE FARE CON ME!
E` UNA FORTUNA CHE TU...

NON SONO UNA CHE SI LEGA CERTE SCIOCCHEZ-ZE AL DITO...
MI RITENGO UNA PERSONA MATURA.

DESIDERO PRESENTARVELA UFFICIALMENTE.
QUESTA È UNA MIA GRAZIOSA KOHAI. IL SUO NOME È SHIINA TAMAI!

QUELLA SPECIE DI MACACO SI CHIAMA BUNGO TAKANO...
...ED È IL MIO PRIMO SERVITORE.
PIANTALA.

VEDO CHE SIETE IN BUONISSIMI RAPPORTI!
ALLORA, GIÀ CHE CI SIAMO, DIREI CHE È IL CASO DI CENARE TUTTI INSIEME! FORZA, USCIAMO!

CON BUNGO MAI...
E MIO PADRE...?
VERAMENTE IO DOVREI...

SU, POCHE STORIE!

PREPARATEVI E USCIAMO IMMEDIATA-MENTE!

WROOOOOO

WROOOOOO
STA-NOTTE?!
CERTO... SEMPRE PER MOTIVI DI LAVORO!
OH, TANTO TORNERÀ STANOTTE! NON PREOCCUPARTI!
...E SUO MARITO?

in

NO, DICIAMO PIUTTOSTO CHE IO TI FACCIO COMPAGNIA!
DICIAMO CHE ABBIAMO UN LEGAME INDISSOLUBILE FIN DALL'EPOCA DELLA SCUOLA MATERNA...

ALLORA, SENPAI SATOMI E BUNGO... VI CONOSCETE FIN DA QUANDO ERAVATE PICCOLI?

C-CHI MAI SI METTEREBBE CON UN TIZIO DEL GENERE?! SONO IO CHE GLI FACCIO COMPAGNIA, DATO CHE MI FA PENA!
BELLA DOMANDA, SHIINA!
EHI, TU, SENTI UN PO'...

VOI DUE... STATE INSIEME?
A TE MANCA PROPRIO LA CAPACITÀ DI ANALIZZARE LE CIRCOSTANZE IN CUI TI TROVI E DI PARLARE A PROPOSITO...

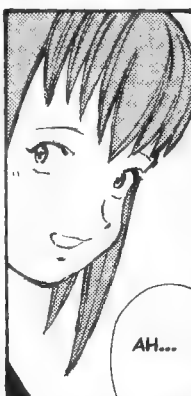
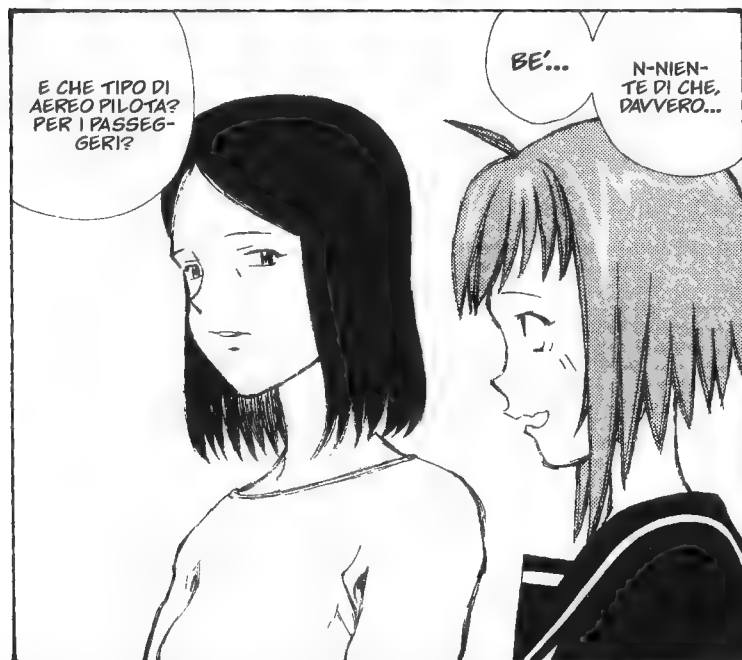
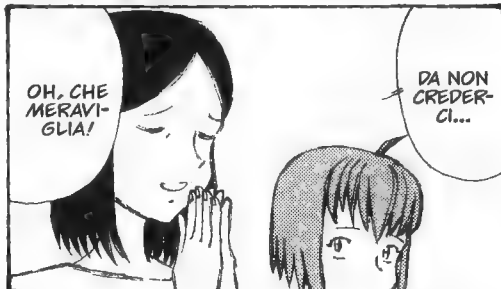
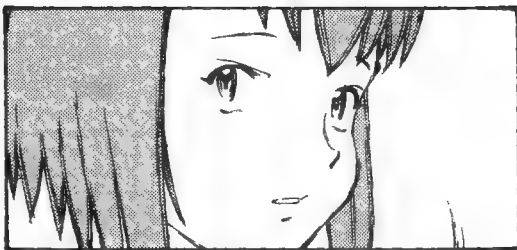
CHIEDO PIETÀ...
...BAMBOLE?! SUL SERIO?

VERAMENTE IO NON GIOCO PIÙ CON LE BAMBOLE DA ANNI ORMAI!

DAVVERO?! CREDEVO CHE AVESSI SMESSO DA BAMBINO, BUNGO!
FIGURATI... HA PERFINO L'HOBBY DI GIOCARE CON LE BAMBOLE... UN MANIACO, IN PRATICA!

...È UN PILOTA DI AEREI.

DA NON CREDER-CI...
OH, CHE MERAVI-GLIA!

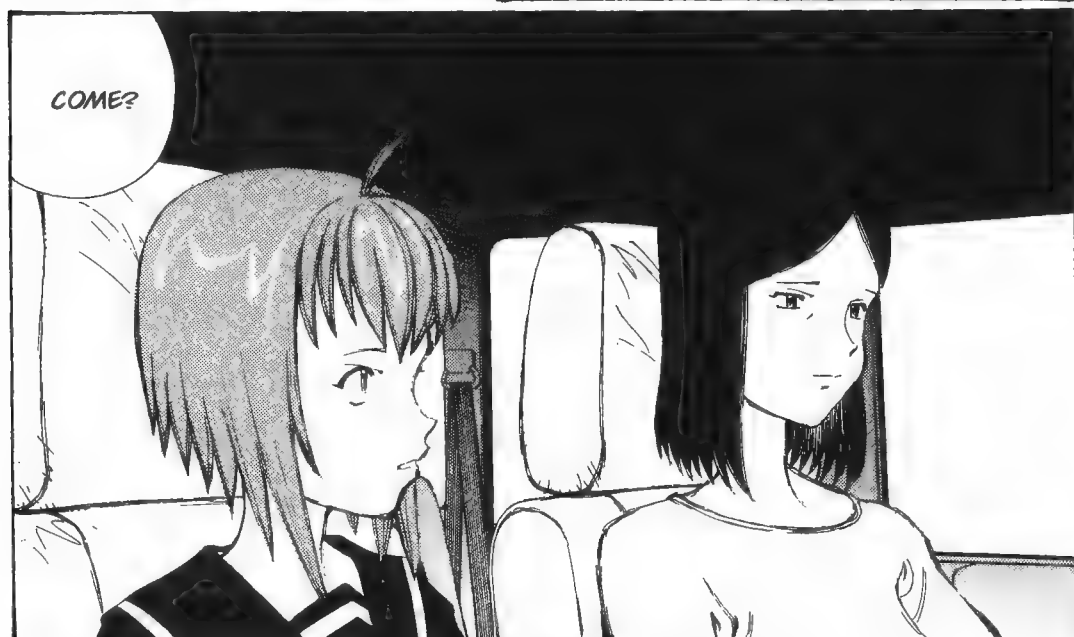
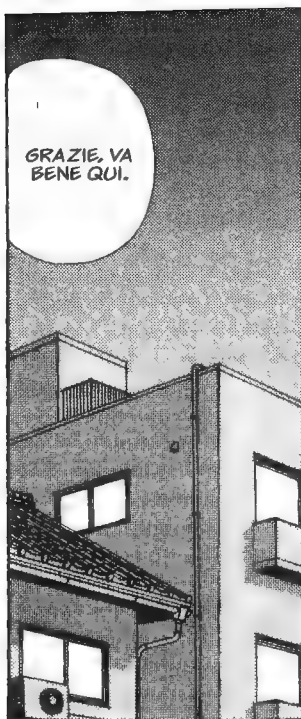
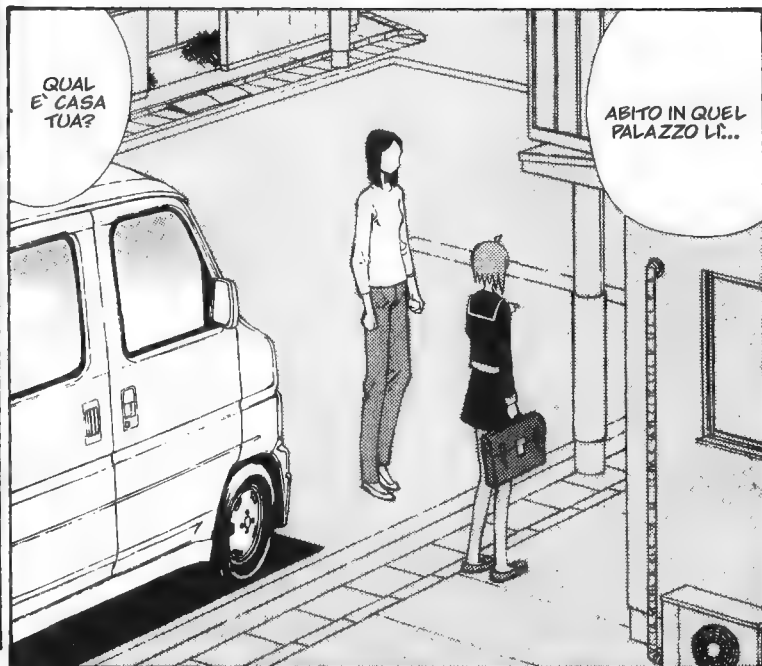
N-NIENTE DI CHE, DAVVERO...
BE'...
E CHE TIPO DI AEREO PILOTA? PER I PASSEG-GERI?

IO ACCOMPA-
GNO SHIINA A
CASA SUA.

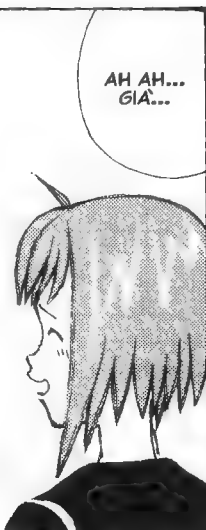
WROOOOOOOO

W ROOO

SATOMI E' COSÌ
MALDESTRA...
PERDONALA
PER IL SUO
CARATTERE,
SE PUOI...

SCUSA-
MI SE TI HO
COSTRETTA A
FARCI COMPA-
GNIA, OGGI...

FORSE E`
STATA COLPA
MIA...
COME?
NON E`
NIENTE...
NO,
SCUSA.

GRAZIE, VA BENE QUI.

QUAL È CASA TUA?
ABITO IN QUEL PALAZZO LÌ...

COSA? UN APPARTAMENTO?!
AH AH... GIÀ...
MA CERTO... DOPOTUTTO, MICA **TUTTE** LE STUDENTESSE DEL BANDA SONO CRESCIUTE NELLA BAMBAGIA!
MI SENTO QUASI SOLLEVATA... AH AH!

A PRE-STO!
MI RACCOMAN-DO, TORNA ANCORA A TROVARCI!
SHLURRP
OH!

Un punto di vista diverso (K131-A)
E alla fine l'ho fatto! Son piu' di dieci anni che vi seguo: ho cominciato con **Saint Seiya** e da allora non vi ho più lasciato, ma senza mai farvi sapere della mia esistenza, perciò mi sembra ora di aggiungere la mia voce a quella dei fan che vi seguono. Non ho nulla in particolare da chiedervi, nessuna *FAQ* o capriccio, volevo solo farvi sapere che voi, Kappa boys, siete la salvezza per noi 'poveri bambini cresciuti mentalmente deviati dai cartoni animati giapponesi' (secondo quanto dicono i 'famosi esperti'). Be', sapete una cosa? Non credo di valere né più, né meno di loro. Abbiamo solo un modo diverso di affrontare la vita. L'unica cosa che non capisco è come mai, nonostante la cultura che si sono fatti studiando, non riescono a comprendere il nostro punto di vista. A parte qusto, spero di vedere, se non tutta la mail, almeno il mio nome, o in **JoJo** (strepitoso, anche se *malatissimo*!) o su **Kappa Magazine** (se esiste la perfezione in questo mondo, penso che sia uno dei pochi esempi) o su **One Piece**. Grazie per **Mars**, grazie per **Oh, mia Dea!** Grazie per starci sempre accanto. Un bacione forte a Barbara (le signorine vanno sempre onorate... soprattutto se carine e intelligenti). **Marco "Mel" Angerame**, Milano
P.S.: fate uscire altre opere della Soryo, please.

*Detto fatto, caro Mel. Potrai continuare a leggere la tua Fuyumi Soryo ancora a lungo, dato che sono già in programma per quest'anno **Mars Gaiden** (una storia parallela della tua serie preferita), **Doll**, e i nuovi volumi di **ES**. A parte ciò, grazie per i complimenti, sempre ben graditi, anche se i tuoi ci fanno veramente arrossire. Non abbiamo l'ambizione di essere 'la salvezza' di nessuno, e sicuramente siamo distanti anni luce dalla perfezione di cui parli, ma cerchiamo semplicemente di fare il nostro lavoro con la testa. Pubblico la tua lettera perché hai toccato un tasto particolare: quello dell'ottica del fan di fumetto e animazione giapponese. Benché da anni manga e anime siano diventati una moda, c'è una ristretta (fino a un certo punto!) cerchia di fan molto dediti, il famoso 'zoccolo duro' su cui ogni editore può sempre contare: questi fan, che si autoidentificano col termine 'otaku', vivono la loro passione in maniera totale, in alcuni casi con un'intensità forse eccessiva; ma, per qualche ragione misteriosa, con l'andare del tempo sviluppano dentro di sé un particolare spirito che li spinge a far leva proprio su di essa per contrastare le critiche del 'mondo esterno'. A differenza di chi segue le mode, gli otaku non cercano di amalgamarsi nella grande massa che si lascia guidare nei gusti dai grandi mezzi di comunicazione di massa, tutt'altro: decidono da soli in base ai propri gusti, che solitamente sono avanti di almeno cinque-dieci anni rispetto al resto del mondo. Gli otaku sanno di combattere una battaglia persa fin dall'inizio. Passano anni e anni a convincere produttori, editori, distributori (eccetera...) che l'oggetto della loro passione è interessante, valido, innovativo, ma si trovano spesso di fronte a sorrisi di circostanza e porte chiuse in faccia. Il loro entusiasmo, nonostante ciò, riesce prima o poi a uscire dalle cantine, dai club, dai garage (proprio come capita per chi fa musica o cinema), e poco alla volta contagia anche altre persone. E' proprio a quel punto che i produttori iniziano a vedere la possibilità di sviluppi economici nello sfruttamento di questo nuovo gusto, e allora - dopo un iniziale momento di entusiasmo per essere riusciti nell'intento della divulgazione - per gli otaku inizia la parte più frustrante: l'oggetto della loro passione diventa 'di massa', perde quel qualcosa di speciale che aveva fino a poco prima, e inizia a diventare sempre più vittima di luoghi comuni di ogni tipo. Il discorso sarebbe ancora molto lungo, ma in effetti è proprio come dici tu: l'otaku ha un modo di vedere le cose piuttosto diverso da quello della cosiddetta 'gente comune'. Intendiamoci bene: né migliore, né peggiore, semplicemente diverso. Non voglio assolutamente interrompere qui questo argomento, anzi, annuncio fin da ora che vorrei occuparmene nel dettaglio in uno dei prossimi dossier di **Kappa Magazine**, anche in occasione dell'arrivo di una nuova serie a fumetti che parla proprio di questo. Già. Dal prossimo numero, infatti, prende il via **Otaku Club** di Kio Shimoku (di cui vedete l'illustrazione di copertina qui a fianco), un fumetto che ci parla della realtà otaku in Giappone attraverso le vicende di un club di appassionati di anime, manga, modellismo e videogiochi. Vi sorprenderete nel ritrovare in questo manga tipologie di persone e situazioni che conoscete benissimo, se fate parte del fandom nipponico, mentre tutti gli altri potranno finalmente aver chiare molte cose.*

Nessuno ne parla? (K131-B)
Ciao, Kappa boys! Che dite, stavolta ce la faccio a vedermi un film di Miyazaki? Sarà, ma io **Princess Mononoke** qui a Cosenza neanche l'ho visto passare, e adesso che **Spirited Away** l'ha tradotto la Mikado speravo di poterlo vedere, però non ne ho affatto sentito parlare. Sarà che i giornalisti e i media in generale di solito si occupano degli anime solo se c'è da parlarne male (parlatemi male di *Senchirashi*!) ma, cavoli, ho intravisto un trailer (bello, per la verità) che presentava il film come **La città incantata**, e nessuno ne fa menzione. Cos'è successo? E' di nuovo la stessa storia di **Princess Mononoke**? Spero sinceramente di no, visto che comunque ha vinto l'Orso d'Oro, che solitamente è considerato un premio prestigioso... O forse, adesso che l'ha vinto Miyazaki, non lo è più?! Spero che il film passi anche di qui, che sia ben adattato e che magari sia io a non aver visto le trasmissioni in cui ne parlavano (tsk!), e non la TV a far finta di niente! In fondo, all'epoca di **Princess Mononoke** (che poi ho visto in videocassetta) di trailer non ne ho visto neanche l'ombra! Saluti a tutti!
Massimiliano Benincasa

*Alcune dinamiche mi sfuggono, e posso solo fare ipotesi. La Mikado è una ditta che cura molto bene i film che importa e distribuisce, ma forse non ha la forza meramente economica per contrastare i colossi americani. A parte ciò, la stampa (intendo i quotidiani, non i telegiornali) ha dato solo giudizi positivi a **La città incantata - Spirited Away**, ma nonostante ciò il cartone animato 'vincitore' dello Scontro Pasquale nei Cinema è stato* Il Libro della Giungla 2 *della Disney, e la TV si è affrettata a dichiararlo a gran voce. E' mai possibile aver tanta paura di ammettere che **Spirited Away** è una gran bella favola animata? Il problema qual è? Il Giappone, terra di pokémon guerrieri? L'unica speranza è il passaparola da spettatore a spettatore, per aiutare a rendere visibili opere di questo genere. Altrimenti, i quattro trailer giornalieri di **Spirited Away** non riusciranno mai a farcela contro i cinquanta di (tanto per fare un esempio edificante)* Maial College. *E pensare che in Giappone e Francia **Spirited Away** è stato campione d'incassi... Al mese prossimo, con lo speciale **Kappa Magazine Tuttofumetto**!* ***Andrea BariKordi***

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI
Abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! Questo mese:

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19~29, 00136 Roma
(tel. 0639749003 - fax 0639749004)
casadelfumetto@casadelfumetto.com
www.casadelfumetto.com

MARZO 2003 - ROMA

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI
1) One Piece # 22
2) Inu-Yasha # 27
3) Berserk # 47
4) Nana # 10
5) Ransie la Strega # 6
6) Lady Oscar # 20
7) Attacker You # 2
8) Eden # 7
9) Slam Dunk Collection # 17
10) Fushigi Yugi # 20

I 10 DVD PIÙ VENDUTI
1) Berserk # 4
2) Lady Oscar # 8
3) Neon Genesis Evangelion # 2
4) Lady Oscar # 7
5) Il Grande Sogno di Maya # 2
6) Occhi di Gatto 2 Stagione
7) Capitan Harlock # 6
8) Lady Oscar # 7
9) Saiyuki # 4
10) Berserk # 1

Sanae Miyau & Hideki Nonomura
OFFICE REI
SCONTRO – TERZA PARTE
EMIRU!
EMIRU!
...EMIRU...

PAT

NON MI PENTIRÒ MAI...

...DI AVER UCCISO YUTA.

...HIRYU!

SIAMO VENUTI TUTTI.

ALLA FINE PARE CHE SIA ANDATO TUTTO BENE, MIREI.
GRAZIE A TE.
SMETTILA!

WHOKK

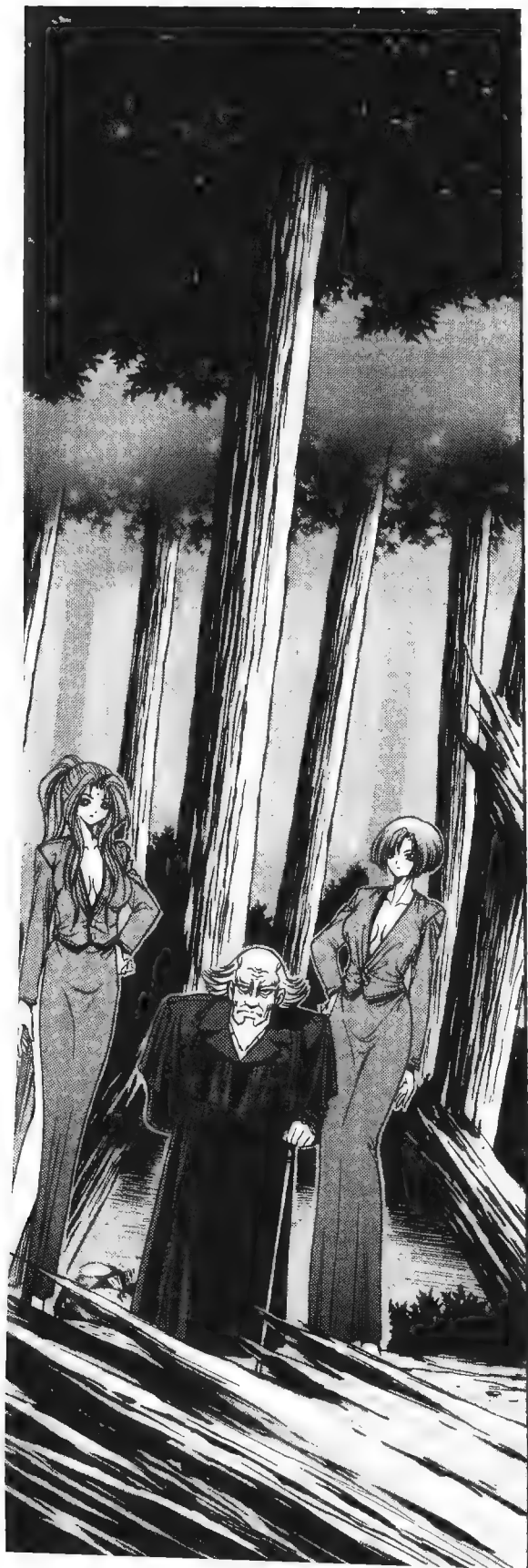
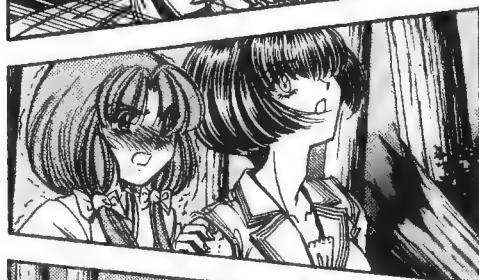
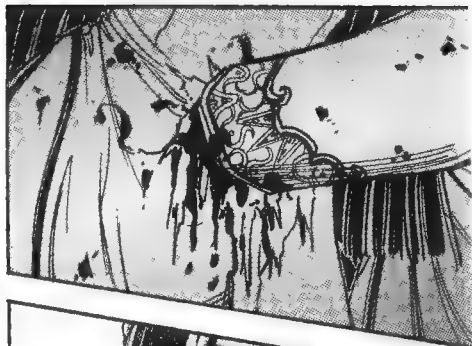
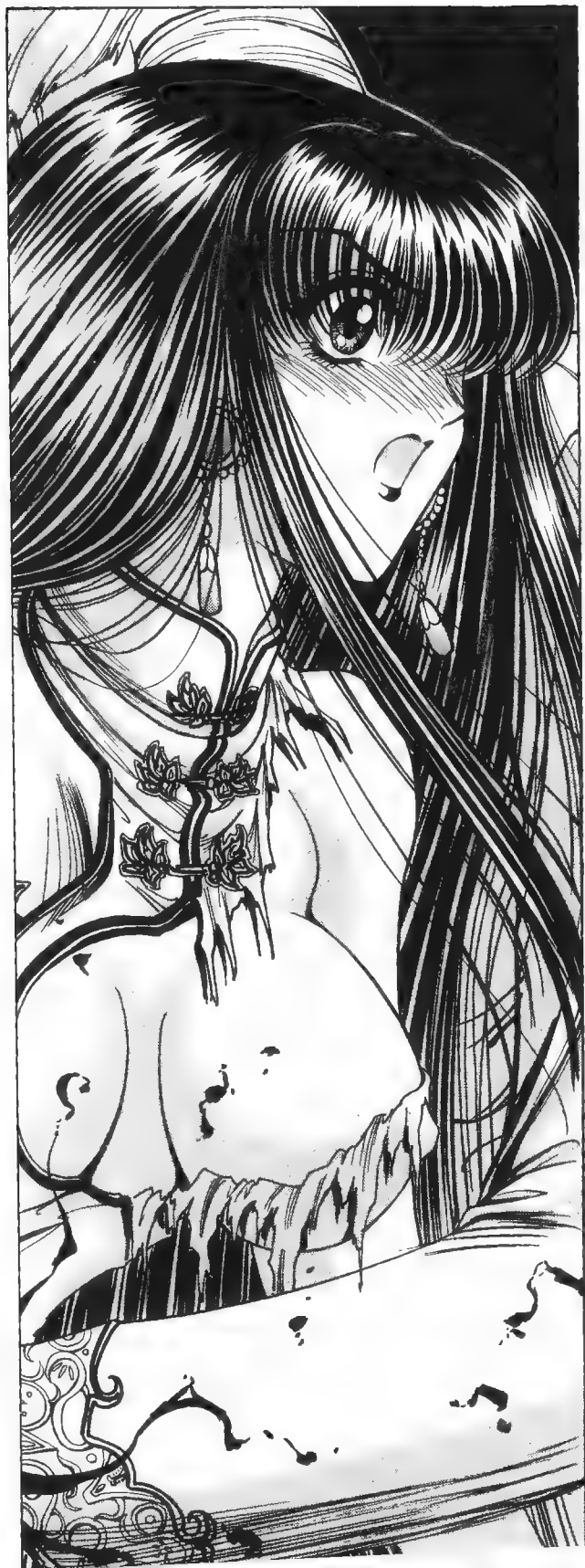
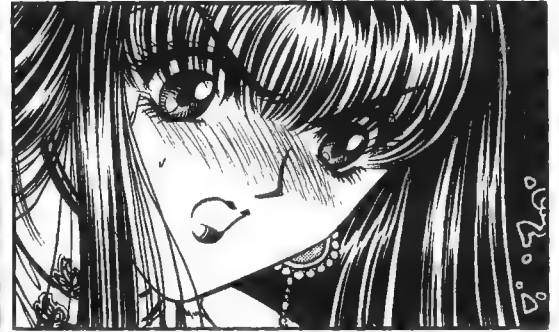
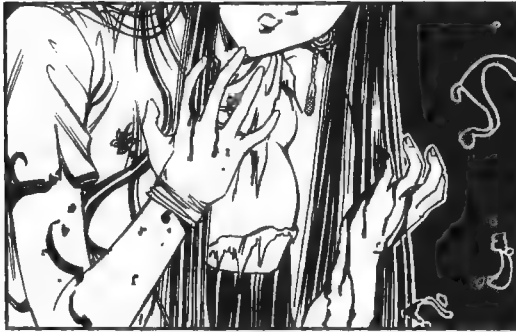
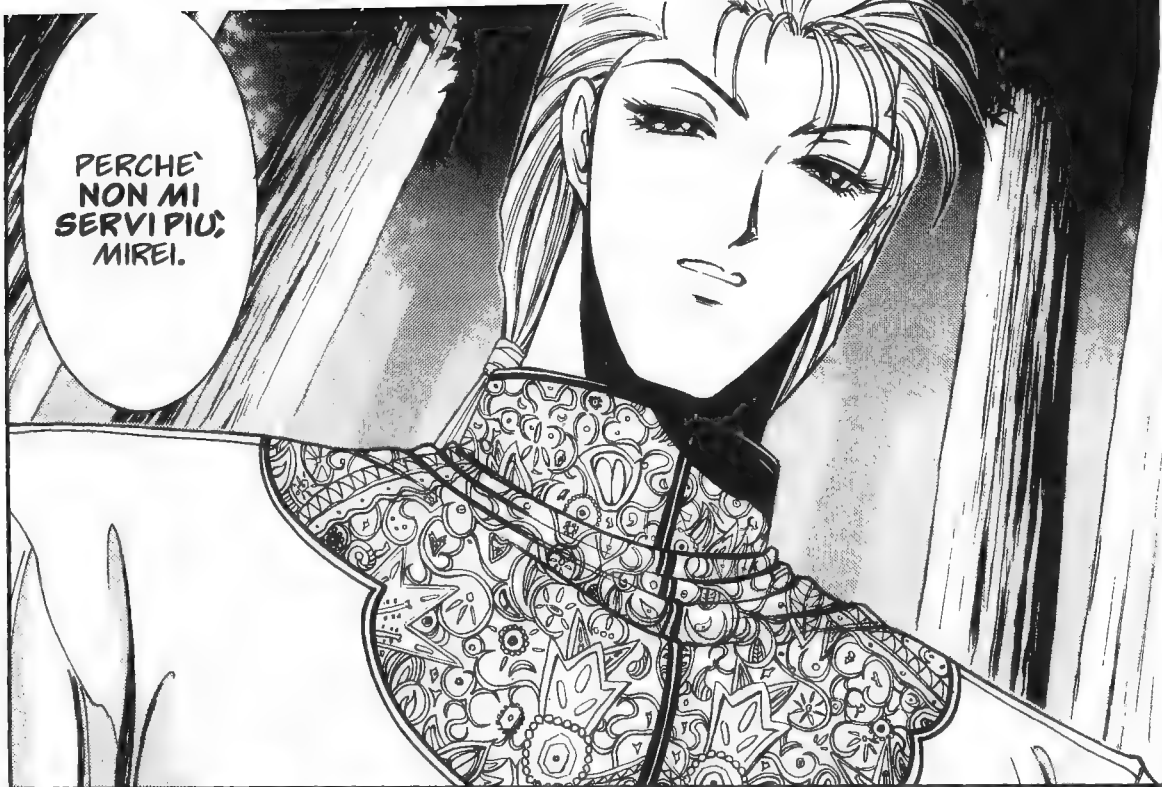
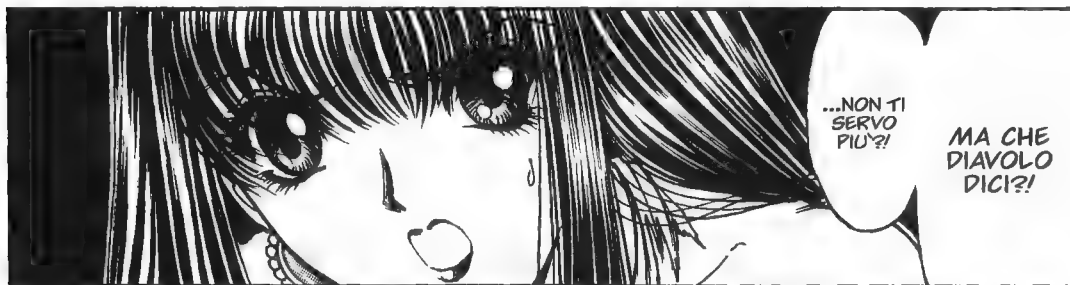
SIGNOR FEILONG!
MA CHE...?!

GLTCH

THUD

...HI...
RYU...?

UNA PERSONA QUALUNQUE SAREBBE MORTA ALL'ISTANTE, CON UNA FERITA DI QUEL GENERE.

SEI **DEGNA** DEL TUO STATO DI ESPER MANTENUTA IN VITA DAI FARMACI E DALLA CAPSULA DI SUPPORTO.

NIENTE MALE DAVVERO, COME RISULTATO DELL'ISTITUTO DI RICERCA.

PERCHÈ NON MI SERVI PIÙ, MIREI.

IO
DOMINERÒ
IL MONDO.

SARÒ COLUI CHE AMMINISTRERÀ LE VITE DEGLI ESSERI UMANI...

...E INCARNERÒ LA LEGGE A CUI DOVRANNO SOTTOSTARE!

A NOI NON IMPORTA NÈ DELL'UTOPIA...
...NÈ TANTO MENO DEGLI ALTRI ESPER, MIREI.

...E GLI ESPER SARANNO SFRUTTATI PER PERSEGUIRE QUESTA TUA META?
PARLA, HIRYU!

GUERRA, DISCRIMINAZIONE, SOVRAPPOPOLAZIONE, INQUINAMENTO...
...OGNI PAESE DEL MONDO PENSA SOLO AI PROPRI INTERESSI.
AGLI UMANI OCCORRE QUALCUNO CHE CREI REGOLE PER TUTTI...
...QUALCUNO CHE LI COORDINI E LI CONTROLLI SU SCALA MONDIALE...

IO STO CERCANDO DI PORTARE L'ORDINE AGLI ESSERI UMANI.

SARÒ L'AMMINISTRATORE DEGLI ESSERI UMANI E LA LORO LEGGE!

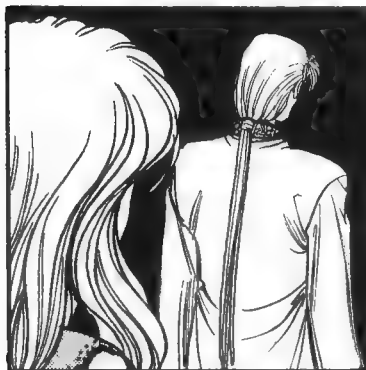
PER TUTTE LE SOFFERENZE CHE ABBIAMO DOVUTO SUBIRE ALL'EPOCA DELL'ISTITUTO DI RICERCA, ORA BISOGNA SOLO PENSARE A **DIVERTIRSI**, PUNTO E BASTA.

CHE BISOGNO ABBIAMO DI PREOCCUPARCI TANTO PER GLI ALTRI ESPER DEL MONDO? È SEMPLICEMENTE ASSURDO!

È PER QUESTO MOTIVO CHE ABBIAMO DECISO DI COLLABORARE CON HIRYU.

IL GIOCO MIGLIORE È QUELLO CHE NON TI ANNOIA MAI. NON TROVI, MIREI?

...SIGNOR FEILONG...
THUD

LA SUA VISIONE DEL FUTURO PER GLI ESPER... DI CUI LEI MI HA TANTO PARLATO...
...ERA TUTTA UNA MENZOGNA?

..TU HAI ELIMINATO YUTA MIYAGI, IL PIU' GRANDE OSTACOLO PER IL MIO PROGETTO.
POI, PROPRIO COME AVEVO PREVISTO...
ORMAI TUTTI I VIP DEL MONDO SONO ENTRATI A FAR PARTE DEL FAN.

...MA SONO STATO IO A ENTRARNE VERAMENTE IN POSSESSO SFRUTTANDOTI.
TU AVRAI ANCHE DERUBATO IL DOTTOR KO DEL PROGETTO D...

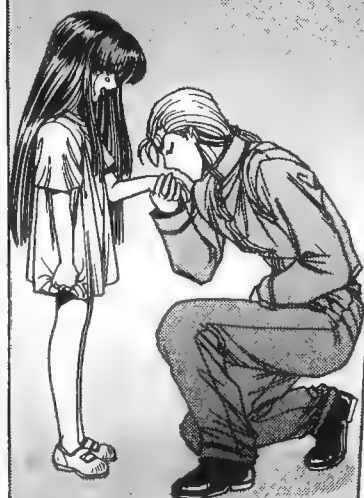
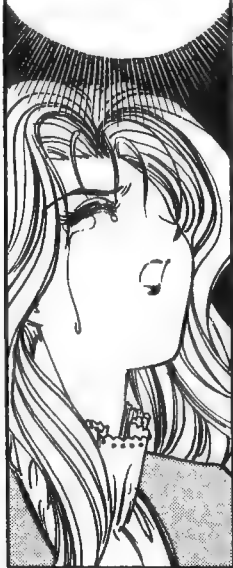
SEI STATA UNA SORTA DI BURATTINO... ANCHE SE CREDEVI DI AGIRE PER I TUOI PROPOSITI...

...HAI SEMPRE E SOLO FATTO IL MIO GIOCO.

...HIRYU!

..T-TU... MI HAI SEMPRE INGANNATO, HIRYU!

HA SFRUTTATO IL MIO TRAUMA!

INGANNARE UNA BAMBINA ASSETATA D´AFFETTO...
...E` MOLTO PIU` FACILE CHE RUBARE IL SUCCHIOTTO A UN NEONATO.

N-NO...
SIGNOR
FEILONG...

ORA NON MI RESTA ALTRO CHE ELIMINARTI, COSÌ IL MIO PROGETTO D SARÀ COMPLETO.

RRAAAK

BASH

KOMEI!

NON SAPEVO NULLA DEL LORO COMPLOTTO.
...KOMEI...
MIREI... IO AVEVO PUNTATO TUTTO SULLA TUA UTOPIA.
HIRYU... COME HAI OSATO INGANNARMI?!
SKRR
SKRR
SKRR
SKRR
KRAKK

PRE-
PARATI,
HIRYU!
...COS...?!

ALICE!
SPOSTATI!
QUEL-L'UOMO CI HA SFRUT-TATO...
...PER FARE I SUOI PORCI COMODI!
PER ME VA BENE LO STESSO!
QUALUN-QUE SIA LA RAGIONE...
...LUI E` STATO L'UNICO A FARMI SENTIRE UTILE IN TUTTA LA MIA VITA!
ALICE!
...I-IO... LO AMO... SE PER-DESSI IL SIGNOR FEILONG...
...NON POTREI PIU` CON-TINUARE A VIVE-RE...

LUI È TUTTO PER ME...
ALICE!
CHIUNQUE OSI SFIDARE IL SIGNOR FEILONG...
...SE LA DOVRÀ VEDERE CON ME! TU COMPRESO, KOMEI!
GRIP
BANG

HEH
AH... I-IO...
K-KO-MEI...
ALICE...
PLIK
PLIK

SSHRRRR
KOMEI!
VEDI, KOMEI?
SAREMO NOI I TUOI AVVERSARI.
CLIP CLIP CLIP CLIP
CLIP CLIP CLIP

ZAC ZAC

COSA TE NE PARE DELL'IL-LUSIONE DI NASTASSJA?
INTERESSAN-TE, NON TROVI? IL DOLORE CHE PROVI E' **VERO!**

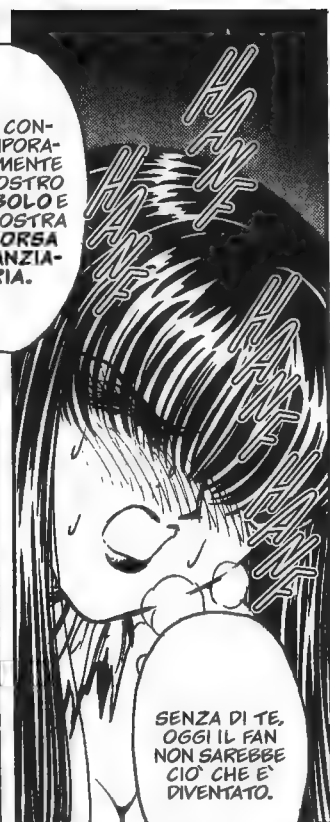
ZAC

I MIEI POTERI PSICOCINETICI HANNO LACERATO LA TUA CARNE SINTONIZZANDOSI SULL'ILLUSIONE...
I MIEI CAPELLI ASSORBONO LA FORZA PSI...
KOMEI... TU SEI STATO UN BUON COMPAGNO FIN DALL'EPOCA DELL'ISTITUTO DI RICERCA...
SEI LEALE, AFFIDABILE E FEDELE AL TUO DOVERE.
MA E' PROPRIO PER QUESTO MOTIVO CHE TI ABBIAMO ESCLUSO DAL GIOCO DI HIRYU.
ERAVAMO CERTI CHE PRIMA O POI TU AVRESTI RIVELATO TUTTO A MIREI.

HANF HANF HANF
HANF HANF HANF

...N-NON VOGLIO MORIRE IN QUESTO MODO...
HANF HANF
HANF HANF
ALTRIMENTI, PER QUALE MOTIVO...
...AVREI VISSUTO FINORA?!

NONOSTANTE TUTTO, IO TI SONO MOLTO GRATO, MIREI!
HANF
HANF
HANF

NONOSTANTE TU SIA LA FIGLIA DEL DOTTOR KO, ERI UNA CAVIA.
INOLTRE, SEI LA DISCENDENTE DIRETTA DEL GRUPPO FINANZIARIO KO.
ERI CONTEMPORANEAMENTE IL NOSTRO SIMBOLO E LA NOSTRA RISORSA FINANZIARIA.
SENZA DI TE, OGGI IL FAN NON SAREBBE CIO' CHE E' DIVENTATO.

THUMF

UGH...

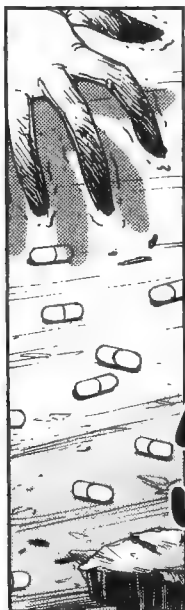
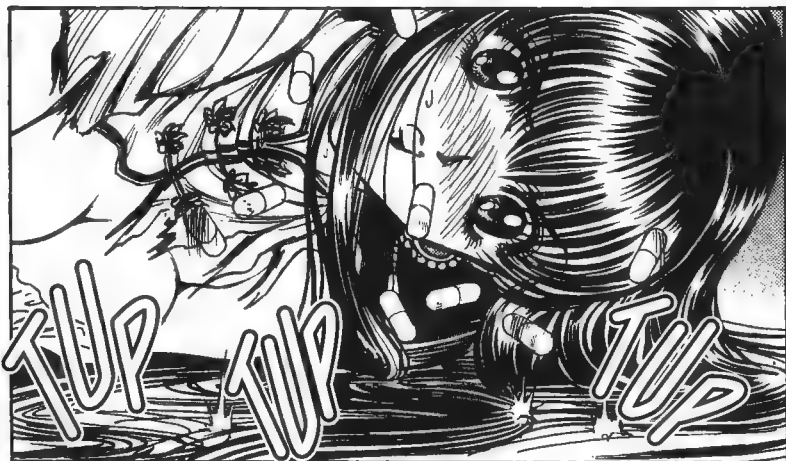
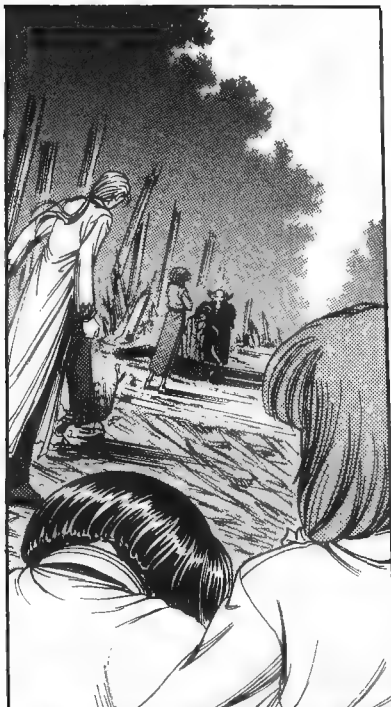
PROVI RABBIA? CREDO DI SI'.
ALLO STATO ATTUALE, ANCHE VOLENDO AFFRONTARMI, NON POTRESTI FARE NULLA.
TEMO CHE TU ABBIA CONSUMATO TUTTE LE FORZE DI CUI DISPONEVI PROPRIO PER AFFRONTARE CHILD!

VUOI QUESTI FARMACI, MIREI?
DROP
DROP
DROP

TUP
TUP
TUP

STOMP

ORMAI NON TI SERVONO PIÙ.

SEI DESTINATA A MORIRE QUI!
STOMP

CORAGGIO, NADESHIKO!
NON E` IL CASO DI RESTAR-SENE QUI A TRE-MARE!
DEVO FUGGIRE DA QUI...
DEVO FUGGI-RE...
...ALTRI-MENTI MI UCCIDE-RANNO!
PRSSH
PRSSH
...IN MEMO-RIA DEL POVERO YUTA!
C'E` SOLO UNA COSA CHE POSSO FARE...

DEVO PROTEGGERE EMIRU!
DEVO PORTARLA VIA DA QUI!
EMIRU!

NON TI LASCERÒ FUGGIRE.
ELIMINEREMO TUTTE LE SECCATURE COME TE.
WHUP
TEMO CHE NON SARÒ IN GRADO DI PROTEGGERE EMIRU!
PERDONAMI, YUTA!
SI AVVICINA LA TUA FINE, MIREI.
HANF HANF HANF
HANF

THROOOM

RUMBLE

...N-NON PUÒ... ESSERE... VERO...

OH, MIO DIO...
...OH...

OFFICE REI - CONTINUA (25 III DI 26)